

PLAY! ZINE

35 | JUN 2009.

BESPLATNI
MAGAZIN

COVER STORY

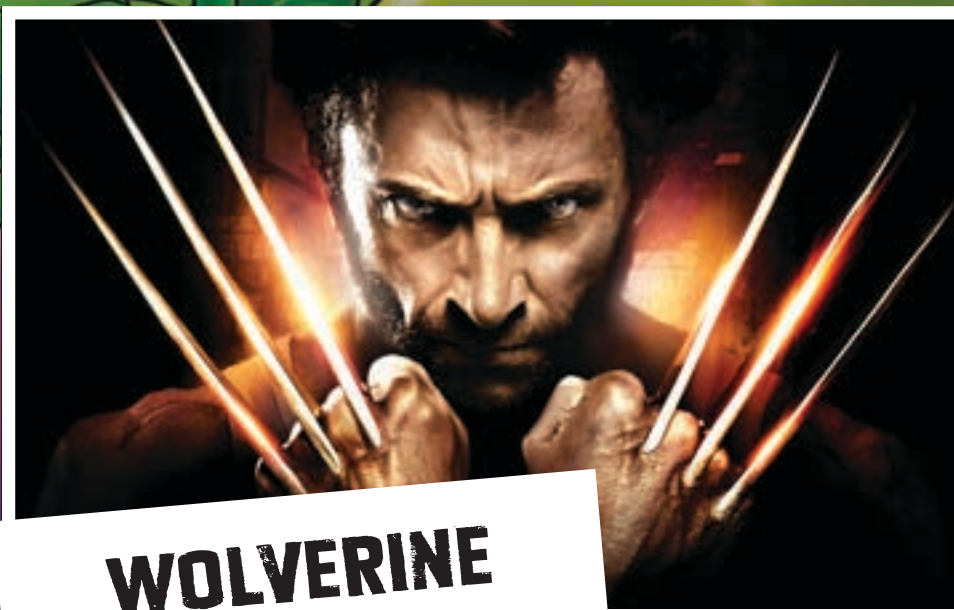
PLANTS VS. ZOMBIES



NOVI RETRO:
25 / 20 / 15 / 10
GODINA UNAZAD



THE SIMS 3



WOLVERINE



BRAID

EKSKLUZIVNO: BIONIC COMMANDO * PRVI POGLED NA BLOOD BOWL * HARDWARE: LOGITECH G13, ATI RADEON HD4770...



www.play-zine.com

LET THERE BE SIMS



Available on the iPhone

App Store



Neka budu raskošne nove lokacije,
mnoštvo novih zanimljivih ličnosti
i beskonačne mogućnosti za tebe, tvorca.

U PRODAJI OD 5. JUNA

www.TheSims3.com



© 2009 Electronic Arts Inc. EA, the EA logo, The Sims, Let There Be Sims, and The Sims 3 plumbob are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved. Mac and the Mac logo are trademarks of Apple Computer, Inc., registered in the U.S. and other countries. Apple, the Apple logo, iPod, iTunes and iPhone are trademarks of Apple Inc., registered in the U.S. and other countries. All other trademarks are the property of their respective owners.

BROJ 35 – JUN 2009.

Izlazi jednom mesečno • Cena: besplatno

GLAVNI UREDNIK:

Milan Đukić

UREDNIK:

Luka Zlatić

REDAKCIJA:

Aleksandar Vuletić, Ivan Todorović,
Uroš Miletić, Nikola Dolapčev, Viktor Popović

SARADNICI:

Vukašin Stijović, Marko Nešović,
Nikola Nešović, Vladimir Dolapčev,
Nikola Jovanović, Viktor Vidosavljević,
Vladislav Herbut

ART DIREKTOR:

Ivan Ćosić

POSTAVKA PRVOG BROJA:

Jasmina Radić

PRELOM:

Đorđe Petrović

KONTAKT:

PLAY! magazine | www.play-zine.com
Beograd | redakcija@play-zine.com

CIP - Katalogizacija u publikaciji, Narodna biblioteka Srbije,
Beograd, 79, PLAY! [Elektronski izvor] : magazine / glavni i od-
govorni urednik Milan Đukić. - Elektronski časopis. - 2006, br.
1 (juni) -. - Beograd (Vilovskog 6) : Rur industries, 2006 - Način
dostupa (URL): <http://www.play-zine.com>. - Mesečno. - Opis
izvora dana 17.12.2007. - Nasl sa nasl. ekrana
ISSN 1820-6484 + Play! (Online)
COBISS.SR-ID 145535756

VIRTUA TENIS 2009

Pogledajte najavu nove verzije fantastične simulacije tenisa koja u verziji za 2009tu godinu donosi pregršt novosti kao i naše igrače Anu i Novaka...



BIONIC COMMANDO

Među prvima smo bili u prilici da testiramo igru te vam prenosimo svoje utiske. Veoma zanimljivi potezi, interesantno izvođenje i još mnogo toga...



LOGITECH G13

G13 je tastatura koja je namenjena kontroli vašeg karaktera u nekoj video igri, a posebno u World of Warcraftu, za koji je G13 „jednostavno savršen“.



QUICK PICK 1 2 3...

PLAY! ZINE

AWARDS

Nagrade časopisa PLAY! jako su važne kako bi vam pomogle pri odabiru najbolje igre ili hardvera. Evo kako ih mi delimo:

GOLD

Zlatna nagrada dodeljuje se igri ili proizvodu (hardware-u) koji po svom kvalitetu zaslužuje da nosi najsvetlije odličje PLAY magazina.



SILVER

Znate kada je nešto jako dobro, ali mu fali malo da bude sjajno? E pa u tom izuzetnom slučaju dodeljujemo srebrnu nagradu.



BRONZE

Bronzana nagrada dolazi kao podrška igrama i hardveru koji je dobar ali koji zaslužuje da se makar malo izdvoji od drugih.



PLAY #35

TECHWARE	7
13TH PAGE	13
FLASH	15
RETRO.....	21
PREVIEWS	25
REVIEWS	34
MODDING	77
HARDWARE.....	79

U OVOM BROJU...

REVIEWS #35

THE SIMS 3	35
X-MEN ORIGINS: WOLVERINE.....	40
AFRO SAMURAI	42
BIONIC COMMANDO.....	47
THE CHRONICLES OF RIDDICK: ASSAULT ON DARK ATHENA	50
DEMIGOD	53
NEVERWINTER NIGHTS 2: MYSTERIES OF WESTGATE.....	56
VELVET ASSASSIN	58
7.62 HIGH CALIBRE	60
BRAID	62
PUZZLE KINGDOMS	65
PLANTS VS. ZOMBIES	67
NEW PLAY CONTROL! MARIO POWER TENNIS.....	70
FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES: ECHOES OF TIME	72
RESISTANCE: RETRIBUTION.....	75

PREVIEWS #35

DANTE'S INFERNO	25
VIRTUA TENNIS 2009	28
BLOOD BOWL	31

HARDWARE #35

LOGITECH G13	80
LOGITECH G19	82
ATI RADEON HD4770	84
XILENCE BLACK HAWK	86
XILENCE ECO 550W	88
XILENCE FCP	89
BIOSTAR TA 790GX A3+.....	90

KRIZA, ZOMBIJI, PROMENE...

Pozdrav društvo,

Neću puno da vas gnjavim, hajde da prvo pomenem ono najočiglednije – kao što vidite, PLAY! magazin je promenjen i sada je pravi pravcati elektronski magazin u horizontalnoj orijentaciji, kako bi odgovarao svim ekranima, bilo da su 4:3, 16:10 i tako dalje. To samim tim znači da je PLAY! od ovog broja znatno lakši za čitanje, ali i interaktivniji, jer smo obezbedili i game trejlere i druge dodatke koji će pomoći da i iz video materijala zaključite da li igra ili hardver kojeg opisujemo, zavređuje vašu pažnju. Ok, ima tu i blagog redizajna, videćete već.

Sa druge strane, od ovog broja krećemo i u mini-kampanju pod nazivom „Mi smo o krizi razmišljali još 2006. godine“ (radni naziv, nemojte tako čudno da me gledate). To ujedno znači da ćemo nadalje promovisati PLAY! znatno agresivnije kao BESPLATNI magazin za igre i zabavu, što će, u vreme finansijske krize širom sveta, svakako značiti veliki plus za sve koji odvajaju svaki dinar da bi kupili neku novu video igru.

Konačno, 2009. godina će izgleda sasvim sigurno biti godina indie igara, što smo odlučili da nagovestimo tako što ćemo kao naslovnu stranu najnovijeg časopisa PLAY! iskoristiti grafiku iz igre Plants vs Zombies, jedne od najboljih igara proteklog perioda.

Javite nam se na redakcija@play-zine.com i dajte svoje komentare povodom redizajna i svih promena, znate da to najviše volimo!



TOP 3

GOLD AWARD BRAID



Pričali su da u igrama nema više svežih ideja, da je sve samo presipanje iz šupljeg u prazno. Da je svaka igra već viđena. A onda se pojavio Braid. Najinovativnija igra u poslednjih deset godina. Na prvi pogled samo platforma, Braid unosi toliko novih elemenata u žanr, zahvaljujući neverovatnim načinima manipulacije vremenom, da je oduševio prvo igrače Xbox-a 360, a sada i PC-a. Jednoglasna zlatna nagrada čitave redakcije.



SILVER AWARD PLANTS VS. ZOMBIES

I srebrnu nagradu za ovaj mesec uzima jedna "mala" igra. Legendarni razvojni tim, PopCap Games, nas je prikovao za ekrane najluđim tower defenseom ikada. Proverite i vi zašto je toliko zabavno braniti se ratobornim biljkama, od horde zombija koji žele da večeraju vaš mozak.

BRONZE AWARD THE SIMS 3

Možda se mnogi gejmeri neće složiti sa nama, i smatraće da su neke druge igre bitnije ovog meseca, ali budimo realni. Globalni kulturni fenomen Simsa koji su postigla prethodna dva nastavka ne mogu sa zanemariti, a ako imamo u vidu da je Sims 3 bolji od prethodnika, jasno je da igra nije mogla da izbegne bronzanu Play! nagradu.





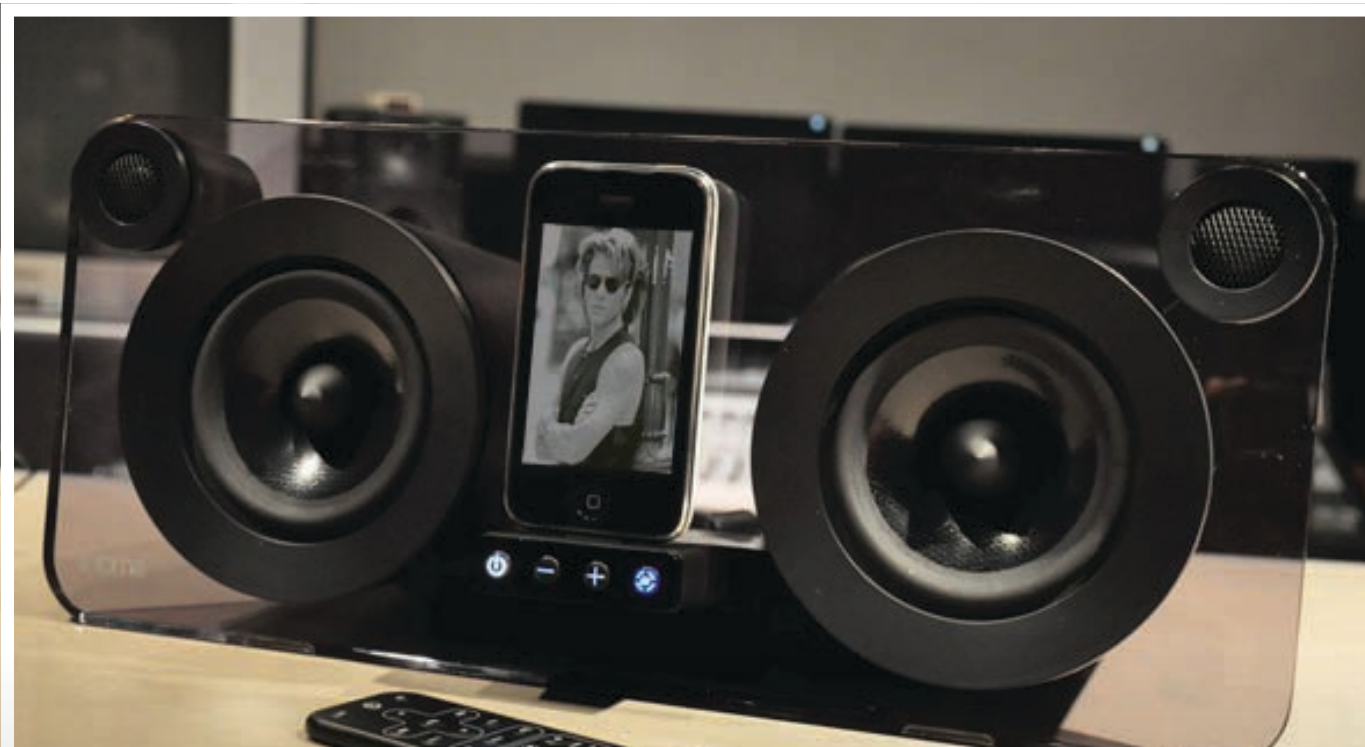
► TRANSFORMERS USB

Ako sa velikim nestrpljenjem iščekujete nastavak filma o Transoformersima, evo jedne igrčke koja će vas do tada makar malo zabaviti. U pitanju je Transformer– Ravage, tj Tripredacus Agent koji je zapravo USB fleš kapaciteta 2GB. Kada vam ne služi kao USB možete ga transformisati u strašnog Tripredacus Agent a možete ga poručiti na internetu po ceni od 42.99 dolara.



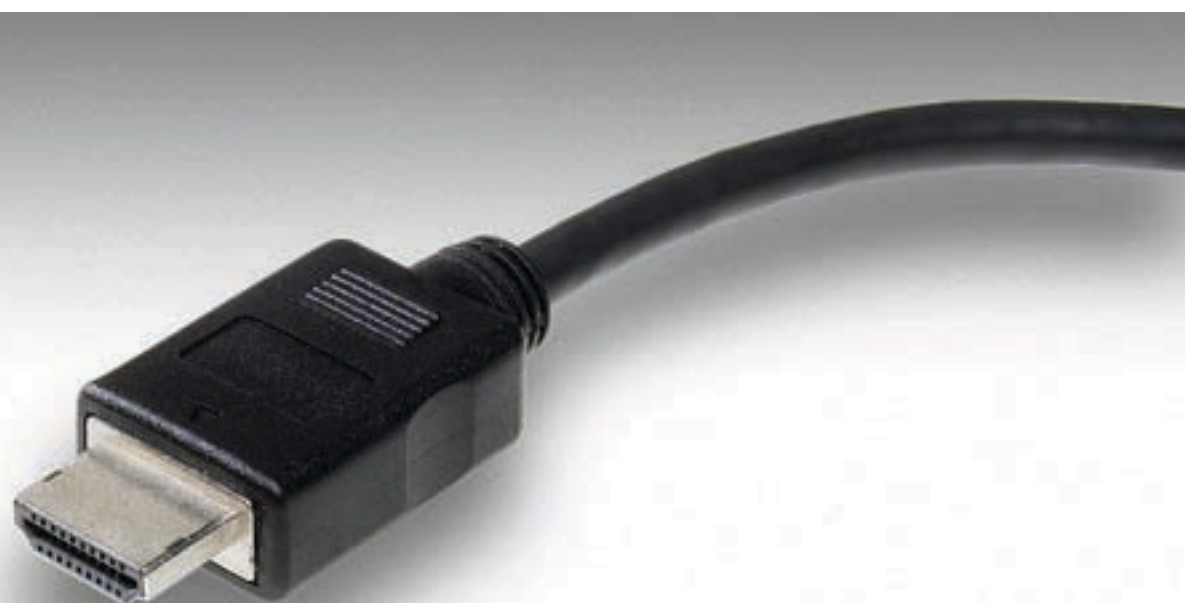
► NOVI IPHONE 17. JULA?

Najnovije špekulacije o novom iPhone telefonu: kako tvrde mnogi izvori Apple se priprema da predstavi iPhone nove generacije koji će posedovati OLED displej, a prezentacija će se najverovatnije održati 17. jula. Pored OLED displeja, od specifikacija smo još uspjeli da saznamo da će se prodavati dva modela sa 32GB i 16GB memorije, 3.2 Mpix kamerom, 3G podrškom, jači procesorom i RAM-om, 1.5 puta jačom baterijom i navodno lepšim dizajnom.



► IHOME IP1 IPOD DOCK

iHome iP1 je još jedan iPod dock koji poseduje pojačalo od 100 vati, dva zvučnika od 4 inča i dva od 1 inča. Pored toga dobijate i daljinski upravljač preko koga možete podešavati ekvilajzere, kao uključivati i isključivati iPod. Podržani su svi iPod i iPhone modeli, a u prodaji ga očekujemo tokom jula po ceni od 299 dolara.

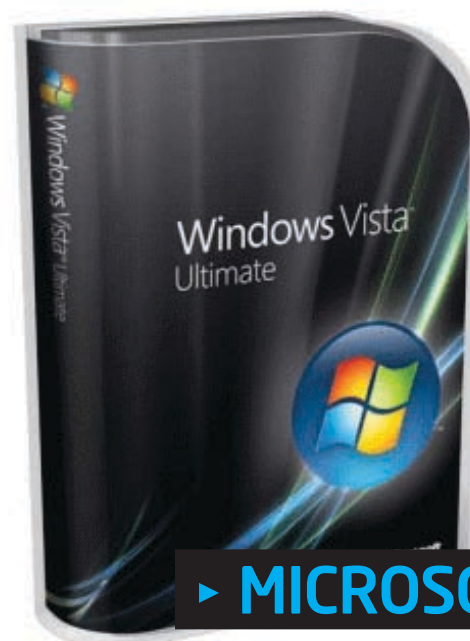
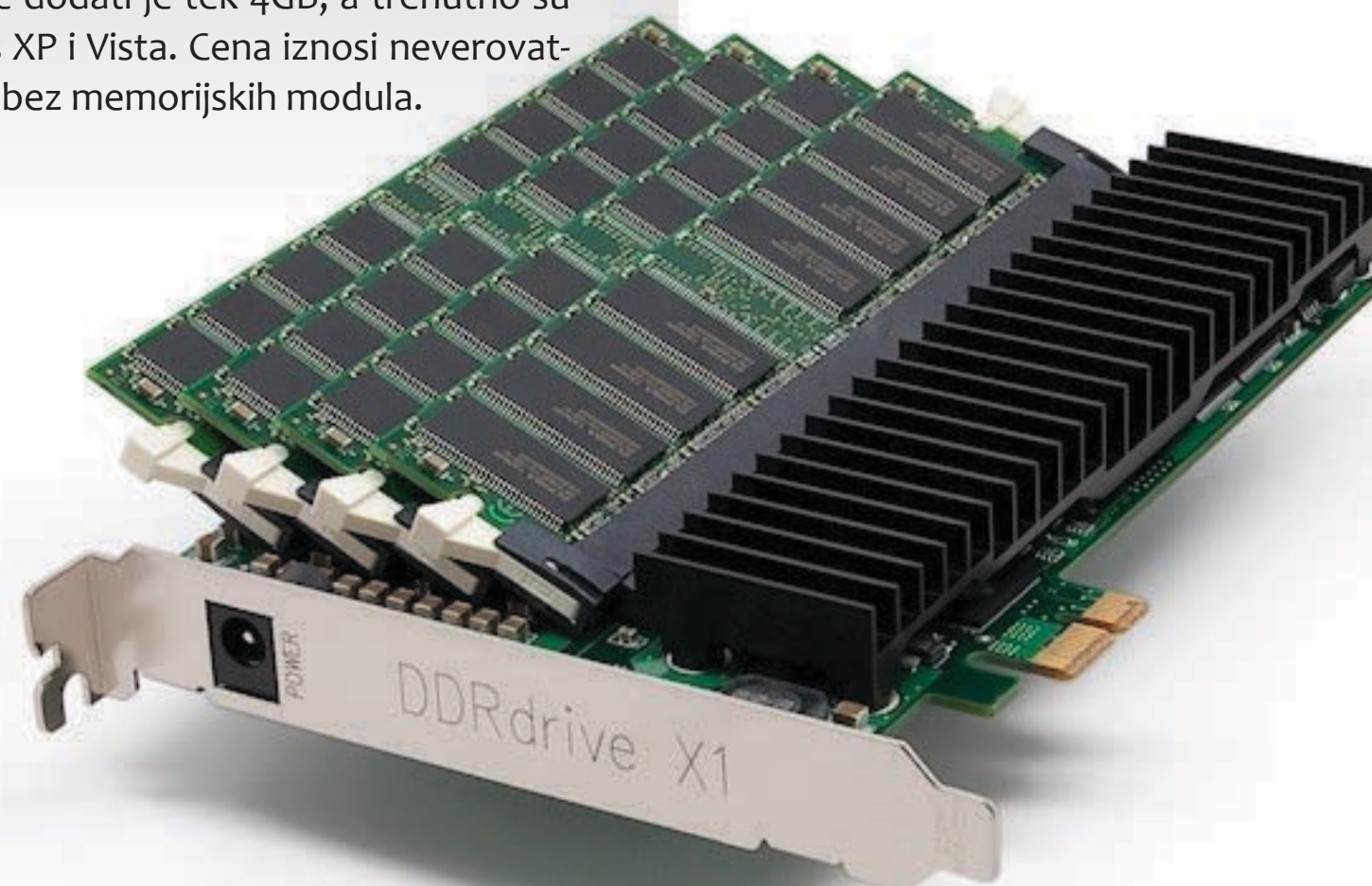


► PREDSTAVLJENE HDMI 1.4 SPECIFIKACIJE

Nova verzija specifikacija za HDMI interfejs, HDMI 1.4, donosi podršku za HDMI Ethernet Channel (HEC) transfer podataka koji omogućava i brzine do 100 Mbps između uređaja. Na ovaj način otvaraju se vrata broadband televiziji i internet pristupu između povezanih uređaja kao što su HDTV i neka od gejmerskih konzola ili DVR. Novina u HDMI 1.4 specifikacijama je i Audio Return Channel (ARC) koji omogućava emitovanje audio zapisa nazad ka pojačalu, kao i Automatic Content Enhancement (ACE) koji obezbeđuje podršku za buduće 3D video standardne i visoke rezolucije koje idu i do 4096 x 2160 tačaka. Prve kontrolere možemo očekivati u drugoj polovini godine, a uređaje koji će podržavati HDMI 1.4 najverovatnije od sledeće godine.

► PC PERSPECTIVE PCI-E RAM

Nedostatak slotova za dodatnu RAM memoriju može predstavljati problem, pa su se inženjeri iz PC Perspective dosetili i napravili PCI-E RAM, koji omogućava još četiri RAM slotova preko PCI interfejsa. Na žalost, maksimalna dodatna memorija koja se možete dodati je tek 4GB, a trenutno su podržani samo Windows XP i Vista. Cena iznosi neverovatnih 1495 dolara, naravno bez memorijskih modula.



► MICROSOFT ODRŽAVA VISTU DO 2011

Iako velike nade polaže u novi i obećavajući Windows 7, Microsoft ne namerava da tako brzo ukloni Vistu iz svoje prodaje, kako prenosi Computer World. Plan je da se Vista prodaje sve do januara 2011. godine, uz produžetak tehničke podrške od još tri godine. Ovo je u potpunoj suprotnosti od onoga što su ranije u Microsoftu govorili, a to je da će se osloboditi Viste čim se Windows 7 pojavi. Više o Microsoftovom planu o podršci može se naći na www.microsoft.com/windows/lifecycle/default.msp.

► INNO3D GEFORCE GTX 295 SA JEDNOM ŠTAMPANOM PLOČOM

GeForce GTX 295 u novoj verziji sa jednom umesto dve štampane ploče trebalo bi da se pojavi ovih dana, a Inno3D prikazao je svoj model, baziran na Nvidijinom novom referentnom modelu. Dvoslotni kuler sa jednim ventilatorom prekriva dva 55-nanometarska GT200 čipa i dva NF200 PCIe "mosta", a tu je i dupla 448-bitna magistrala, ukupno 480 šejderskih procesora i 1792 MB deljene GDDR3 memorije. Kartica traži i šestopinski i osmopinski PCIe konektor za napajanje, a cena će najverovatnije iznositi isto kao i kod starih GTX 295 modela, uprkos nižoj proizvodnoj ceni novog.



► SPRINT IZLAZAK PALM PRE ŠESTOG JUNA

Američki mobilni operater Sprint najavio je da će u Americi novi Palm Pre, dugo iščekivani telefon, napokon izaći 6. juna. Po ceni od 200 evra uz dvogodišnji ugovor, dobijaće se aparat baziran na webOS-u, težine 135 grama i sa 3.1-inčnim touchscreenom rezolucije 320x480 tačaka. Tu je i QWERTY tastatura na izvlačenje, tromegapikselna kamera sa LED blicem, UMTS HSDPA ili EVDO Rev. A mrežna podrška, kao i WiFi i Bluetooth. Najzad, GPS, akcelerometar, 8 GB ugrađene memorije, MicroUSB konektor i 3.5-milimetarski audio džek zaokružuju ponudu.

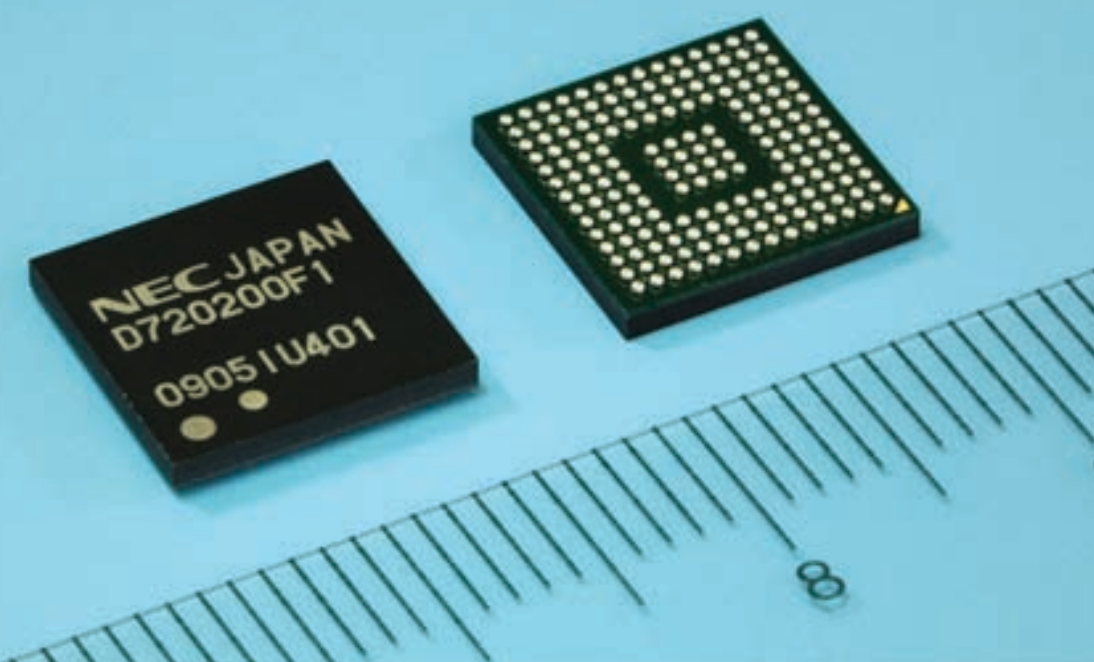
Istog dana, Palm će predstaviti i Touchstone Charging Kit koji će se sastojati od punjačke podloge i držača po ceni od 70 dolara, a moći će da se kupe i odvojeno za 50 i 20 dolara respektivno.



► NEC IZBACIO PRVI USB 3.0 HOST KONTROLER

Kako su USB 3.0, odnosno "SuperSpeed USB" specifikacije zaokružene još pre šest meseci, NEC je izbacio prvi host kontroler nazvan μ PD720200. Stiže u 176-pinskom FBGA pakovanju i omogućava teoretske brzine od 5 gigabita u sekundi, a nudi i kompatibilnost unazad sa USB-om 1.1 i 2.0.

NEC μ PD720200 je baziran na Intelovom eXtensible Host Controller interfejsu revizije 0.95, a uzorci kreću sledećeg meseca po ceni od 15 dolara po čipu. NEC planira proizvodnju od milion komada mesečno od septembra, pa se nadamo brzom usvajanju USB 3.0 standarda među proizvođačima ostalih uređaja i elektronike.



- Igranje kao nikad do sad
- Performanse kao nikad do sad
- Iskustvo punog HD kao nikad do sad

www.telix.rs

uvoznik i distributer

TELIX d.o.o.

PREDUZEĆE ZA

RAČUNARSKI INŽENJERING

Futoški put 4, Novi Sad

Tel: 021 489 0 489

Fax: 021 489 0 444

info@telix.rs



www.tntdoo.rs

TNT d.o.o.

**PREDUZEĆE ZA PROMET
I PRODAJU RAČUNARA**

Kolubarska 18, Beograd

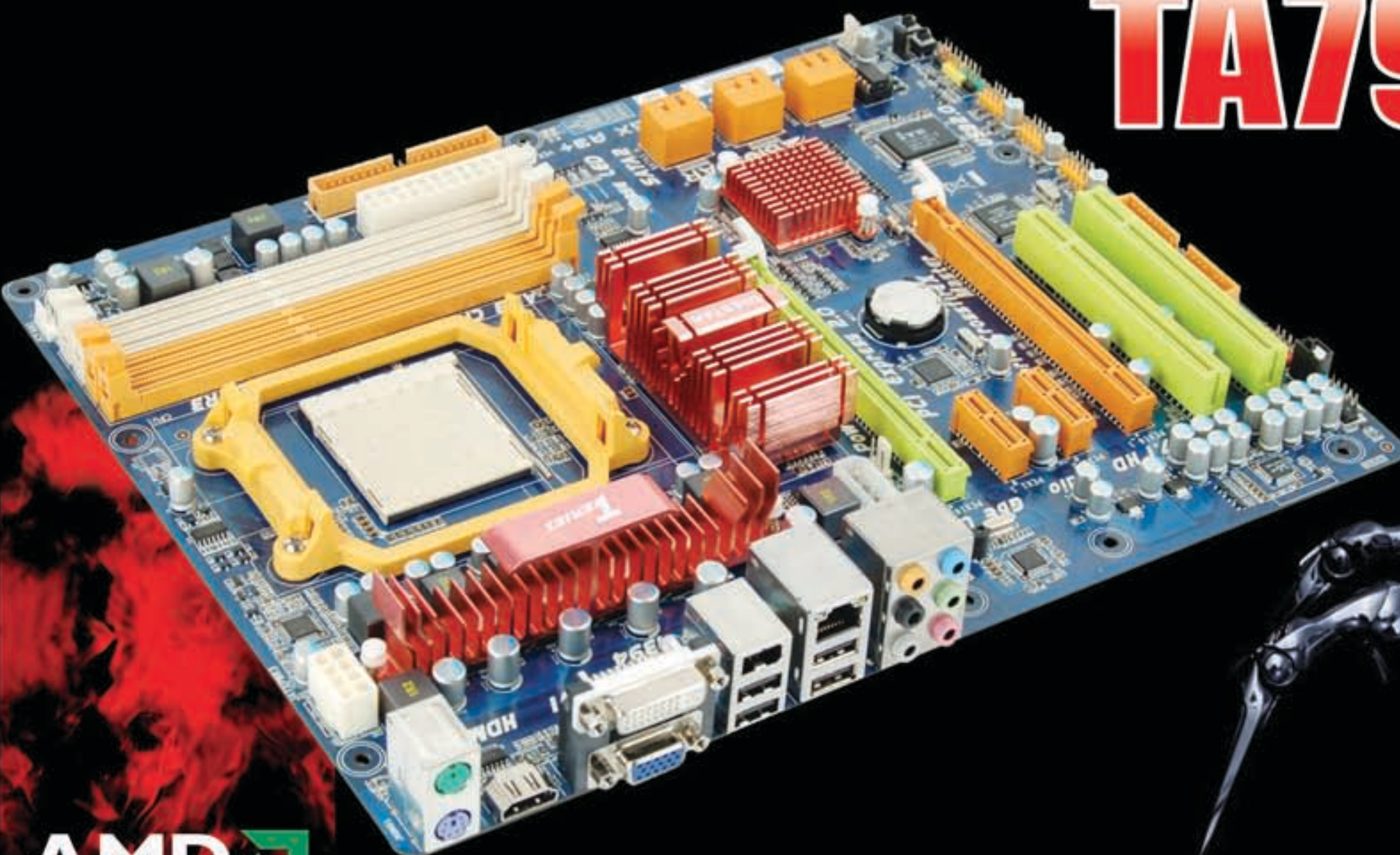
Tel./Fax: 011 308 55 77

info@tntdoo.rs



TA790GX A3+

DDR3



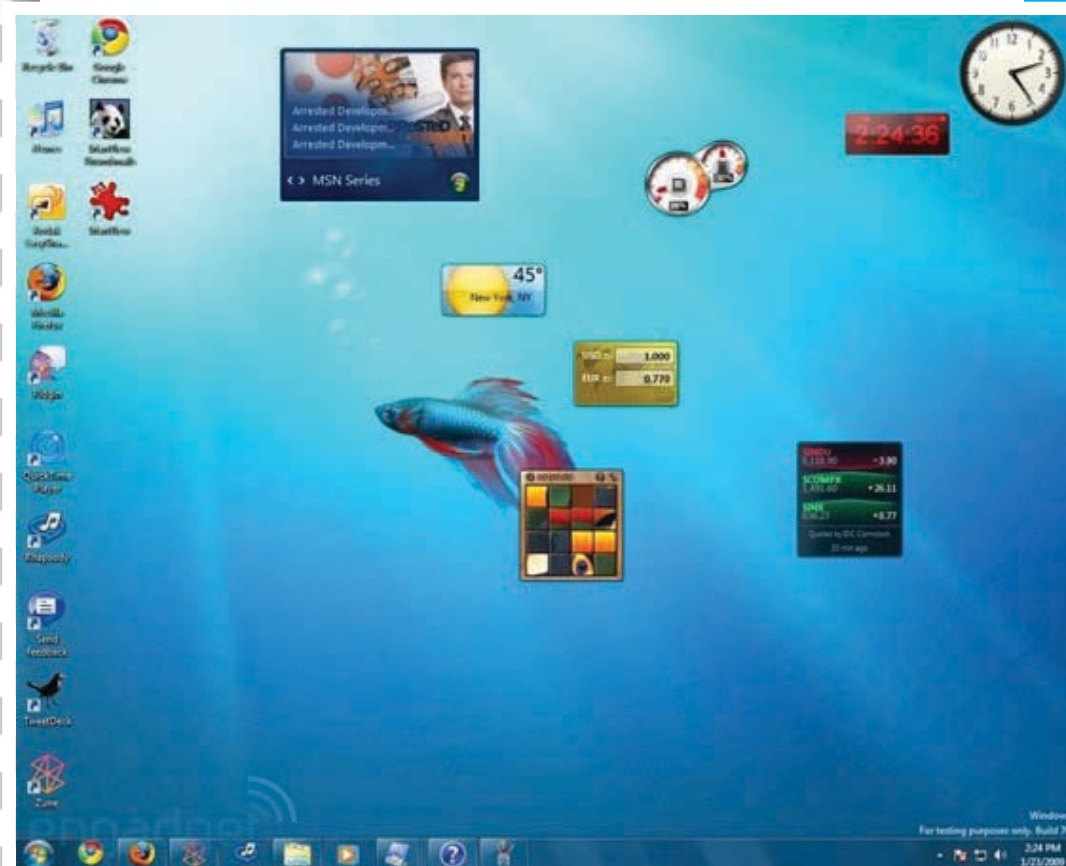


► SKYTONEOV ARM NETBUK DEBITOVAĆE SA CENOM OD 250\$

Kineska kompanija Skytone Transmissions otkrila je da će njihov netbuk Alpha 680, prvi baziran na ARM arhitekturi i opremljen Android operativnim sistemom, koštati oko 250 dolara kada se bude pojavio na leto. Alpha 680 će imati ARM11 procesor na 533 MHz, 128 ili 256 MB DDR2 memorije, od 1 do 4 GB prostora na flash kartici i osmoinčni LCD ekran rezolucije 800 x 480 tačaka. Specifikacije su daleko od impresivnih, ali ako se setimo da je Android platforma za mobilne telefone, ovaj prenosnik od tek 680 grama zapravo može biti vrlo upotrebljiv za uži skup računarskih poslova.

► OTKRIVEN ASUS EEE PC 1008HA

Asusov Eee PC 1008HA, netbuk predstavljen na CeBIT-u 2009, pojavio se za preorder na nekim britanskim sajtovima po ceni od nešto ispod 400 funti, tako da su se pojavile i detaljnije informacije o ovim modelima. Dimenzija 262 x 178 x 18-25.7 mm i težine od oko 1.1 kg, imaju 10-inčni LCD ekran sa LED osvetljenjem i rezolucijom od 1024x600 tačaka, Atom N280 procesor na 1.66 GHz, 1 GB RAM-a, disk od 160 GB i bateriju koja drži oko 6 sati. Stižu u beloj, crnoj, plavoj, ružičastoj i crvenoj boji, a tu su još i 1.3-megapikselsna kamera, WiFi, LAN i Bluetooth 2.1.



► WINDOWS 7 ZAKAZAN ZA 15. OKTOBAR

Microsoft je objavio da Windows 7 zvanično izlazi "tokom novogodišnje sezone", jedan od čelnika Acera spomenuo je 23. oktobar kao datum, a sada Paul Thurrott koji stoji iza sajta SuperSite for Windows kaže da će Microsoft ovaj sistem u finalnoj verziji zvanično predstaviti 15. oktobra. U svakom slučaju, može se zaključiti da se radi o drugoj polovini oktobra, što daje još nekih sedam meseci za testiranje ranije izašlog RC izdanja.



Da li ste znali da na svetu postoji preko 30,000 razlicitih vrsta orhideja, da je veštacki stvoreno još preko 100,000 vrsta, da se one smatraju najsavršenijim primerkom cvetne evolucije na planeti i da je jedna od najpoznatijih vrsta orhideje zapravo - vanila?

Nismo ni mi.

Ali smo videli na Wikipediji.

www.tech-industry.com

PRODAJEM SIR ZA UŠI STANOVNICIMA KRALJA MILANA

Ovih dana se šetam više nego inače, jednostavno, lepo je vreme, treba ga iskoristiti, a vala, volim i da se šetam. Često mi je ruta ulica Kralja Milana, i čini mi se da sada, više nego ikad, beograđani vole da voze svoje brze i krajnje bučne motore. Imam utisak da su iz ovog razloga žitelji Kralja Milana, a često i okolnih ulica, najviše voleli vreme sankcija, kada su se vozači motora mogli nabrojati na prste jedne ruke. Taj blagoslov sankcija često imaju i penzioneri koji žale za vremenima kada u parkovima i na ulicama nije bilo kućića koji su urinirali i ostavljali svoj izmet ispred ulaza ili pored klupa. No, to je neka druga tema.

Tek, prilična je šansa da ćete ostati bez sluha ako se nešto duže šetate ulicom Kralja Milana u predvečernjim i večernjim časovima, posebno ako je u pitanju vikend. Čitava plejada brzih motorciklista tutnji tom ulicom uzduž i popreko, praveći tek toliku pauzu među motorima da eventualno pomislite kako je sve gotovo, ali, zapravo, daleko od toga. A pošto su motori jako brzi, svi ti fini vozači vole da obidu potez Terazije – Slavija i po nekoliko puta, time stvarajući utisak

kao da motorciklista ima između 100,000 i 200,000. Ja stvarno ne znam kako bilo ko može da živi ili radi u toj ulici kada oni prolaze. Ja ne čujem sopstvene misli, i za tih 5 minuta koliko hodam tom ulicom hoću da poludim. Možda su drugi jednostavno navikli, ili su jednostavno ogluveli.

Takođe, tim šetnjama uspeo sam da primetim još nešto – svi kafići su puni. Zaista se pitam da li na njih na bilo koji način utiče svetska ekonomska kriza? Znam, neki su govorili kako im je opao promet, i šta god, ali ja jednostavno ne vidim da je to tako, na praktičnom primeru šetanja gradom. Bašte su svake godine sve veće i veće, skoro da neće imati gde da se prolazi. Obratite pažnju samo na Obilićev venac gde sad postoji samo jedan mali prolaz širine metar između svih tih bašta od kafića, ili na primer na Ruskog Cara koji samo što nije stavio bašte i na samu ulicu Kneza Mihajla. Možda je vreme da se ona narodna „izgubio bi dve nacrtane ovce“ preimenuje u „propao bi ti kafić da ti dam da ga držiš!“.

13th page



► ASUS IZBACIO XONAR ESSENCE ST PCI ZVUČNU KARTICU

Nakon izbacivanja Xonar DS 7.1 kartice pre nekoliko dana, Asus predstavlja još jedan model iste familije, Xonar Essence ST. Koristi PCI interfejs isto kao i DS 7.1 model, na sebi ima AV100 zvučni procesor i Burr-Brown PCM 1792A D/A konvertor, kao i Cirrus Logic CS5361 A/D konvertor i pojačalo za slušalice, dok Asus tvrdi da je ovo prva zvučna kartica ikad koja ima automatsko prilagođenje frekvencije za smanjenje audio džitera.

Tu su još i EMI oklop, Nichicon "Fine Gold" kondenzatori, odnos signal-šum od 124 dB, 16- i 24-bitnu 192 kHz reprodukciju i podršku za mnogobrojne Dolby tehnologije. Cena niti datum izlaska nisu objavljeni.



► ASUS EEE KEYBOARD STIŽE SLEDEĆEG MESECA

Predstavljena na CES-u, Asus PC-u-tastaturi Eee Keyboard konfiguracija očekivala se tek u trećem kvartalu ove godine, ali po najnovijim informacijama, ovaj sistem stiže pre kraja ovog meseca. Konfiguracija u aluminijumskom kućištu teži ispod 1 kg, ima Atom procesor na 1.6 GHz, gigabajt RAM-a, solid-state drajv, touchscreen LCD od pet inča rezolucije 800x480 tačaka, a od povezivosti tu su WiFi, Bluetooth i HDMI izlaz za povezivanje na "pravi" monitor ili televizor. Asus će ovaj model prikazati i na Computexu, nadamo se i uz odgovarajuću cenu.



► ASUS NAJAVIO FABRIČKI OVERKLOKOVAN RADEON HD 4770

Asus je najavio TOP varijantu nove Radeon HD 4770 kartice, koja će se od standardne razlikovati podignutim taktovima, i to sa 750/3200 na 800/3400 MHz za GPU/memoriju. Za one koji hoće više, Asus je ubacio i mogućnost podizanja napona koja bi trebalo da otključa frekvencije od 971 MHz za GPU i 4600 MHz za memoriju.

Cena će najverovatnije iznositi oko 100 evra.

FLASH!

ZATVORI

SADRŽAJ

ZOOM



LEFT 4 DEAD BETA MOD ALATI

Kao što je i obećao, Valve je izbacio beta verziju alata za modovanje njihove igre Left 4 Dead. Ako posedujete igru, sve što treba da uradite je da u prozoru Steam klijenta odete na karticu "Tools" i preuzmete "Left 4 Dead Authoring Tools Beta". Tu je osveženi Hammer, editor nivoa za Source endžin, kao i dosta drugih alata, a kao demonstraciju izvođenja particle efekata, Valve je pokrenuo i prateći wiki sajt na developer.valvesoftware.com.

Takođe, za PC i Xbox 360 izašao je i The Survival Pack za Left 4 Dead. Tu je novi Survival mod, 16 odgovarajućih mapa i otključavanje Dead Air i Death Toll kampanja za Versus mod.

BLIZZARD POTVRDIO RAZVOJ NOVE, SVEŽE MMO IGRE

Blizzard je objavio da je u razvoju nova MMO igra koja će biti bazirana na novoj intelektualnoj svojini, umesto na dosadašnjim franšizama kao što su Warcraft, Diablo i Starcraft. Ipak, nova igra je tek u fazi koncepta, pa je nećemo dočekati u ovoj deceniji. Detaljno na www.wowblues.com/us/blizzard-going-the-way-of-soe-16903519279.html.

BLIZZARD
ENTERTAINMENT

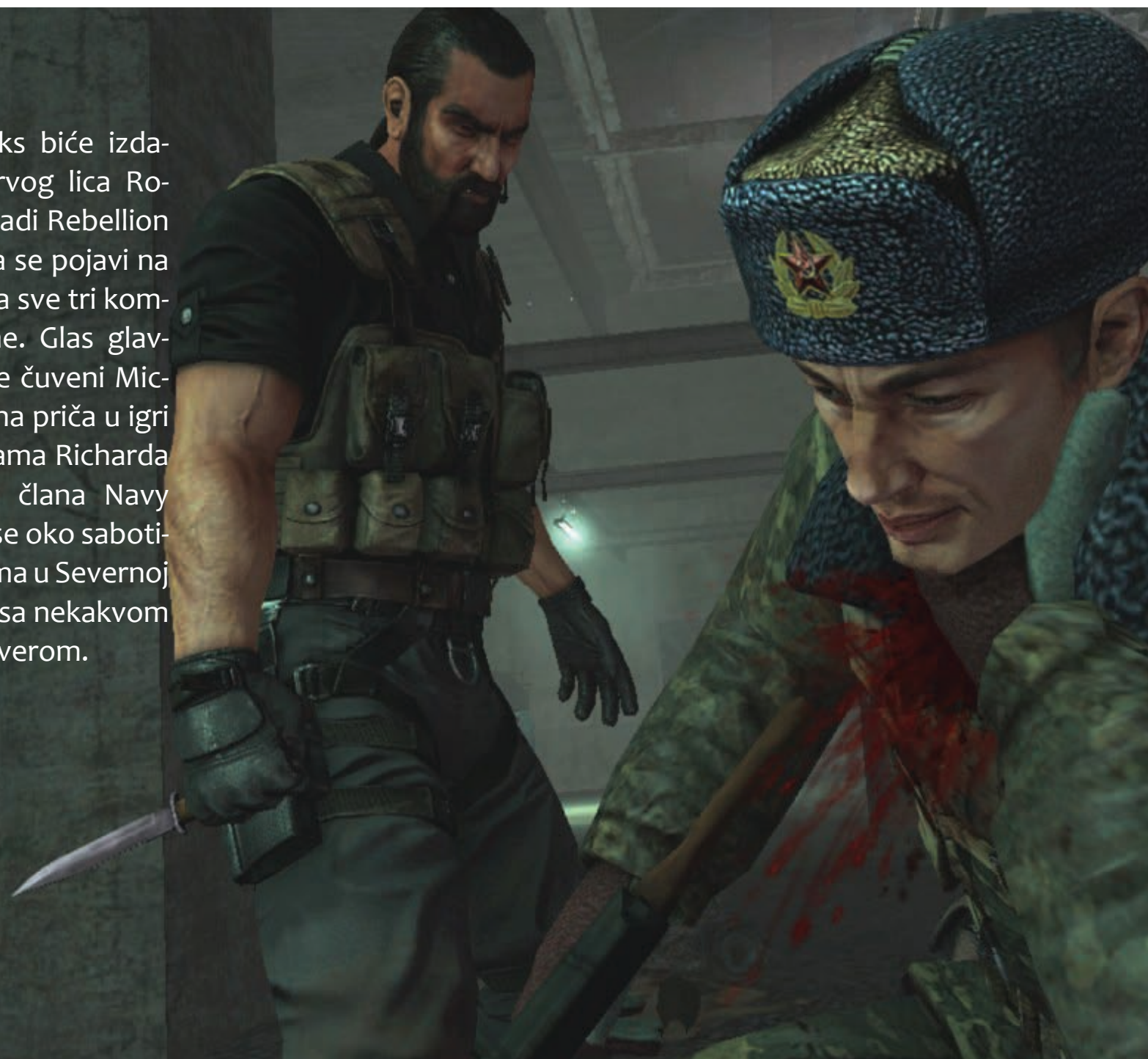
BATTLEFIELD 1943 PRVO IZLAZI ZA KONZOLE

DICE-ova pucačina Battlefield 1943, koja će se distribuirati isključivo putem downloada, izaći će prvo za PlayStation 3 i Xbox 360 i to u junu. Verzija za PC sledi u septembru po istoj ceni od 15 dolara. Igra se odvija na scenama iz Drugog svetskog rata poput Wake Islanda, Guadalcanala i Iwo Jime, a na mapama se u isto vreme mogu naći najviše 24 igrača.



ROGUE WARRIOR

Bethesda Softworks biće izdavač pucačine iz prvog lica Rogue Warrior, koju radi Rebellion a koja bi trebalo da se pojavi na jesen ove godine za sve tri kompetentne platforme. Glas glavnom junaku davaće čuveni Mickey Rourke, a glavna priča u igri bazirana je na pričama Richarda Marchinka, bivšeg člana Navy SEAL-a, i okretaće se oko sabotiranja ICBM programa u Severnoj Koreji, a sve u vezi sa neakvom velikom ruskom zaverom.





DRAGON AGE NEĆE IMATI RESTRIKTIVNU ZAŠTITU OD KOPIRANJA

Kome je preko glave restriktivnih zaštita na novim igrama koje traže online verifikaciju i imaju ograničen broj aktiviranja, a svejedno budu krekovane pa onda igrači piratskih kopija prođu bolje nego mučenici koji su istresli dolare i evre za original? Evo i nama je, pa se zato radujemo što je BioWare objavio da Dragon Age: Origins, njihov nadolazeći rol-plej, neće koristiti nikakvo DRM maltretiranje sa brojanjem aktivacija na internetu, već najobičniju proveru da li je originalni disk ubačen u drajv. Jej!

OTKAZANA KONZOLNA VERZIJA WITCHERA

CD Projekt Red je, nakon izlaska Witchera, ambiciozno pokrenuo još tri projekta, i to konzolni rimejk kao i još dve igre bazirane na ovom "univerzumu", od kojih je jedna bila Witcher 2. Onda je došla finansijska kriza, pa je značajan deo zaposlenih iz ovog razvojnog studija otpušten, a takođe je otkazan i The Witcher: Rise of the White Wolf, koji je trebalo da bude rimejk Witchera prilagođen konzolama, sa redizajniranim sistemom borbe.



BUNGIE OBJAVLJUJE DETALJE O HALO 3 RENDER-TO-VIDEO SERVISU

Bungie planira da uskoro pusti u pogon beta verziju svog "video-to-render" servisa, koji omogućava igračima Xboxa 360 da konvertuju svoje usnimljene akcije iz igre Halo 3 u fajlove koji se mogu gledati na kompjuteru. Igrači koji postavljaju klipove na Bungie.net, moći će da svoje "Bungie poene" troše na konvertovanje u fajl WMV formata, rezolucije 640x360 tačaka i protoka od oko 1 Mbps, ili u visokodefinisani WMV rezolucije 1280x720 sa protokom od čak 6 megabita u sekundi. Bungie Pro pretplatnici u startu imaju besplatne Bungie poene, a javna beta ovog servisa trajaće do sedmog jula.

NAJAVLJEN AKCIONI MMORPG TORCHLIGHT

Runic Games i Perfect World najavljuju novu akcionu MMORPG igru Torchlight, koja bi trebalo da pomiri zapadnjačke i istočnjačke ukuse po pitanju ovog žanra igara. Runic Games su inače osnovali zaposleni iz bivšeg Flagshipa, koji već imaju iskustva sa MMO igrama jer su radili na naslovu "Mythos".

GUYBRUSH SE VRAĆA!

LucasArts najavljuje leto kao stvoreno za prekaljene morske vukove. Vlasnici PC-a će 7. jula moći da uživaju u prvoj od pet potpuno novih epizoda jedne od najboljih avantura svih vremena, a sve to pod imenom "Tales of Monkey Island". Takođe, užurbano se radi i na HD rimejku originalnog "Secret of the Monkey Island" koji će izaći i za PC i za Xbox 360.



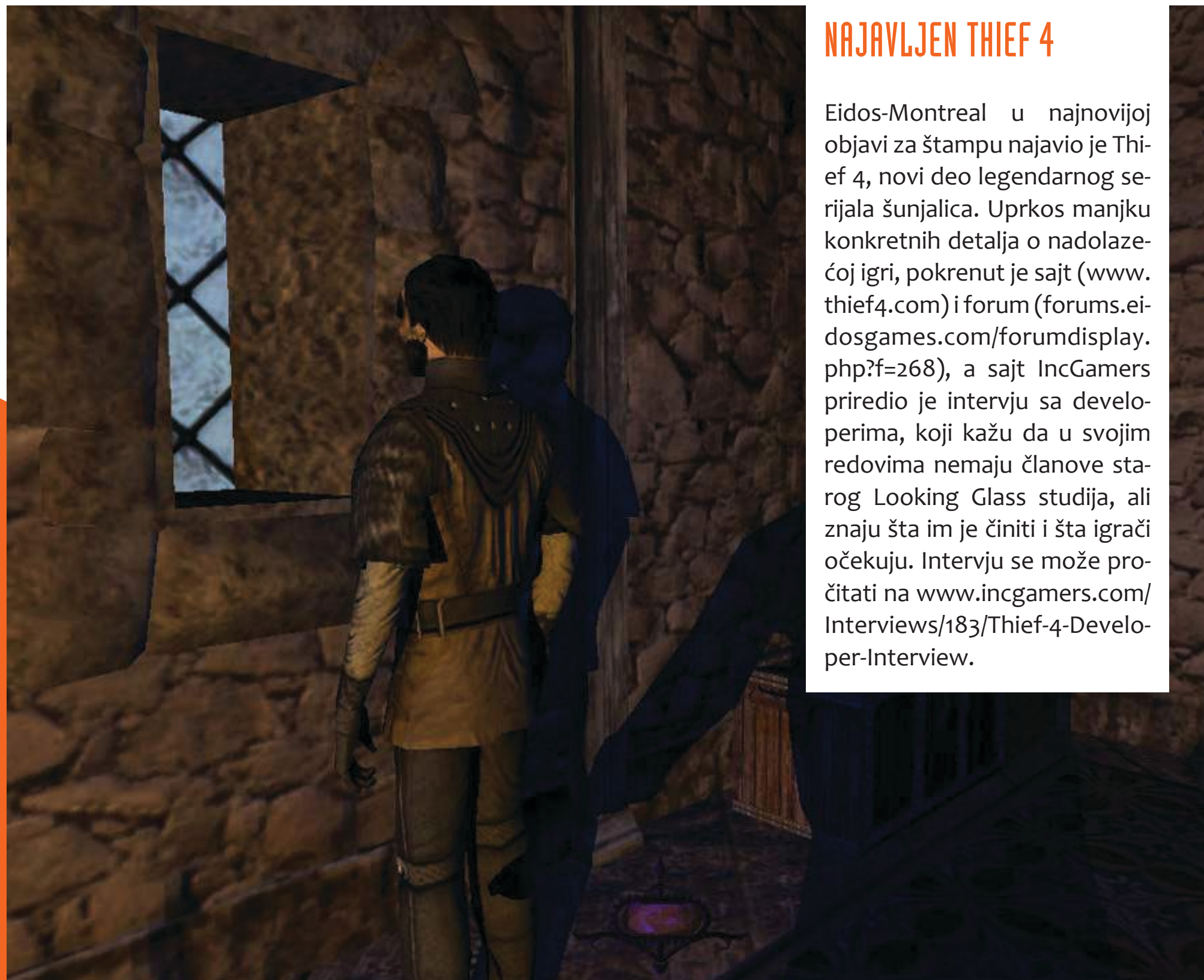
UBISOFT NAJAVIO GHOST RECON 4

Ubisoft je u izveštaju za fiskalnu 2008/09 objavio da je u razvoju nova Ghost Recon igra, nazvana prosto Ghost Recon 4, mada to ne mora biti i finalni naziv. Drugih informacija o igri nema, ali se zna samo da će se pojaviti najkasnije u martu 2010. godine. Ovaj izdavač je još potvrdio i da će Red Steel 2 izaći u novogodišnjoj sezoni, kao i da će Splinter Cell Conviction stići pre sledećeg proleća. U sledećih 12 meseci trebalo bi da se pojave i Assassin's Creed 2, Anno 1404, Rabbids Go Home, James Cameron's Avatar, Teenage Mutant Ninja Turtles, R.U.S.E i I Am Alive. Najzad, kompanija je potvrdila i potpuno novu sportsku igru za Wii.



NAJAVLJEN THIEF 4

Eidos-Montreal u najnovijoj objavi za štampu najavio je Thief 4, novi deo legendarnog serijala šunjalica. Uprkos manjku konkretnih detalja o nadolazećoj igri, pokrenut je sajt (www.thief4.com) i forum (forums.eidosgames.com/forumdisplay.php?f=268), a sajt IncGamers priredio je intervju sa developerima, koji kažu da u svojim redovima nemaju članove starog Looking Glass studija, ali znaju šta im je činiti i šta igrači očekuju. Intervju se može pročitati na www.incgamers.com/Interviews/183/Thief-4-Developer-Interview.



SPLINTER CELL: CONVICTION TREJLER

Nakon jednog otkazivanja, Splinter Cell: Conviction je izgleda na dobrom putu jer je pokrenut tizer sajt koji nudi i prvi novi trejler, a o igri ćemo sigurno još čuti i na nadolazećem E3 sajmu. Bacite pogled na splintercell.us.ubi.com/conviction.



CALL OF DUTY 7 U RAZVOJU

Animator iz studija Treyarch, David Kim, izlanuo se da ova firma razvija novi Call of Duty 7 u svom LinkedIn profilu. I doslovno: "I am currently on my second title as a senior animator in the games industry with Activision / Treyarch on Call Of Duty 7". Kasnije je sedmica uklonjena, pa sada piše samo da je dizajner "član Call of Duty razvojnog tima".

KRAJ DUKE NUKEMA

Firma 3D Realms, zvanično Apogee, objavila je sopstveno zatvaranje, čime je stavljena i tačka na nikad završeni projekat Duke Nukem Forever, koji je tokom razvoja izmenjao nekoliko radnih endžina i više puta počinjan praktično od nule.

Tim povodom, mnogi sajtovi posvetili su svoje tekstove ovoj firmi i igrama. Eurogamer objavljuje istorijat razvoja ovog serijala, od skrolujuće 2D pucačine do 3D pucačine iz prvog lica (www.eurogamer.net/articles/duke-nukem-forever-article). Bivši developer 3D Realmsa na svom blogu je objavio insajderske informacije i poglede na "plan" razvoja DN Forevera (gamingisstupid.com/2009/05/06/the-chair-story-revival). Na sajtu Duke4.net pojavio se demo snimak gameplaya, koji je napravio bivši 3D Realmsov dizajner Brian Brewer (www.duke4.net/forums/index.php?showtopic=814).

U međuvremenu, Take Two Interactive podneo je tužbu protiv Apogee Softwarea, tvrdeći da je još 2000. godine platio 12 miliona dolara za prava izdavanja Duke Nukema Forever, a da je ugovor obnovio 2007. godine. Sajt Shacknews je potom citirao Scotta Millera iz Apogee, koji komentariše tužbu i kaže da nisu dobili ni dinara od ovog izdavača na ime prava za izdavanje njihove nove igre. Inače, očekuje se da suđenje neće početi pre proleća sledeće godine.



UNREAL TOURNAMENT 3 PATCH 2.1

Midway i Epic Games objavljuju izlazak novog patcha 2.1 (zvanično peti patch) za njihov Unreal Tournament 3, koji sadrži i sve izmene iz prethodnih zakrpa. Linkovi za download kao i (pre)dugačak spisak noviteta mogu se naći na forums.epicgames.com forumu.



POTVRĐENI NOVI HITMAN I KANE & LYNCH

U intervjuu za sajt Gaming Indians, glavešina Eidos, Ian Livingstone, otkriva da je u razvoju novi nastavak Hitmana, kao i kontroverznog naslova Kane & Lynch. Ceo intervju pogledajte na www.gamingindians.com/2009/05/eidos-president-talks-arkham-thief-hitman-etc.



www.digitalnisvetv.com

Vaš vodič kroz domaće IT tržište

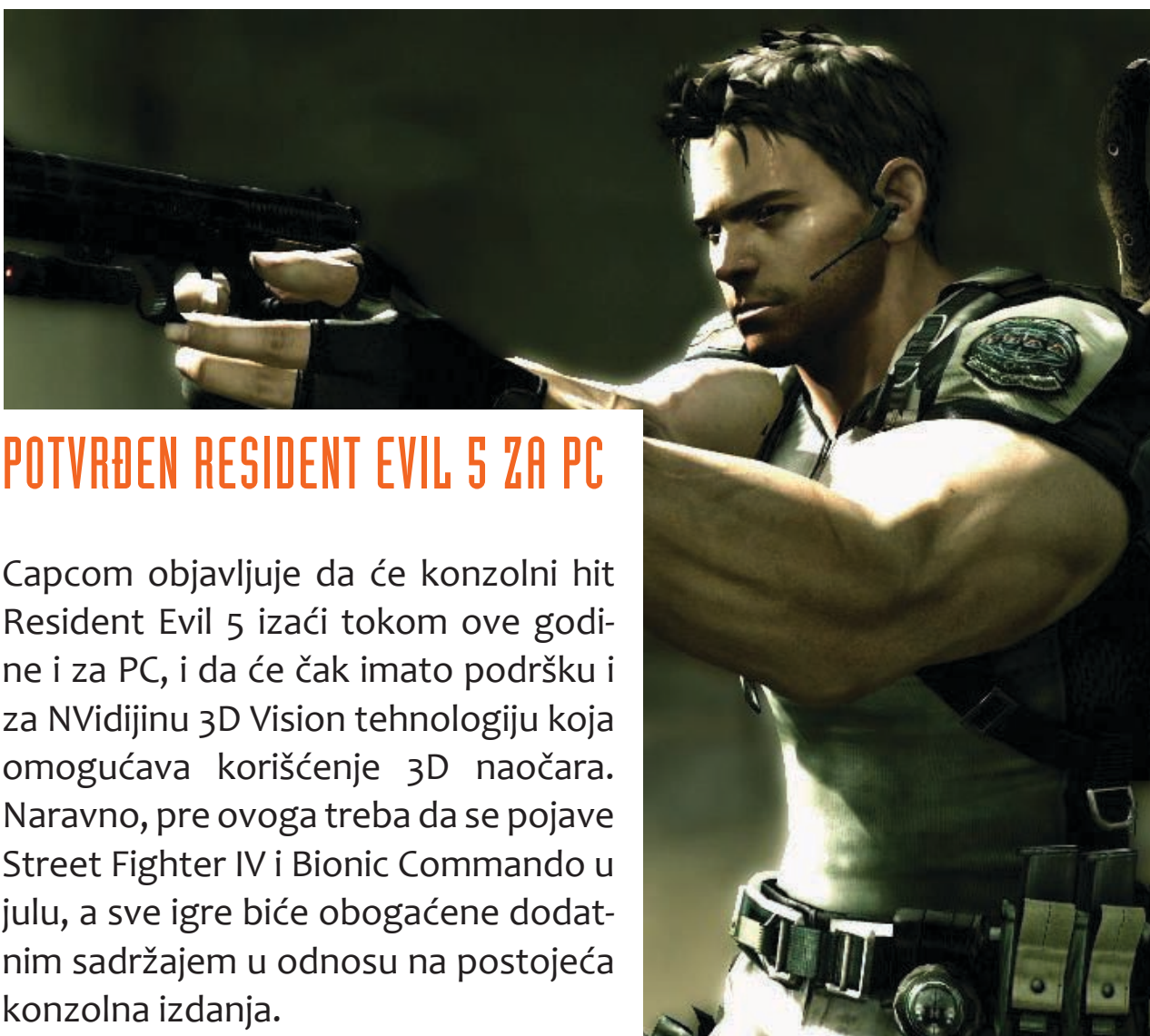
**NA 9 TV STANICA
ŠIROM SRBIJE**

Digital World



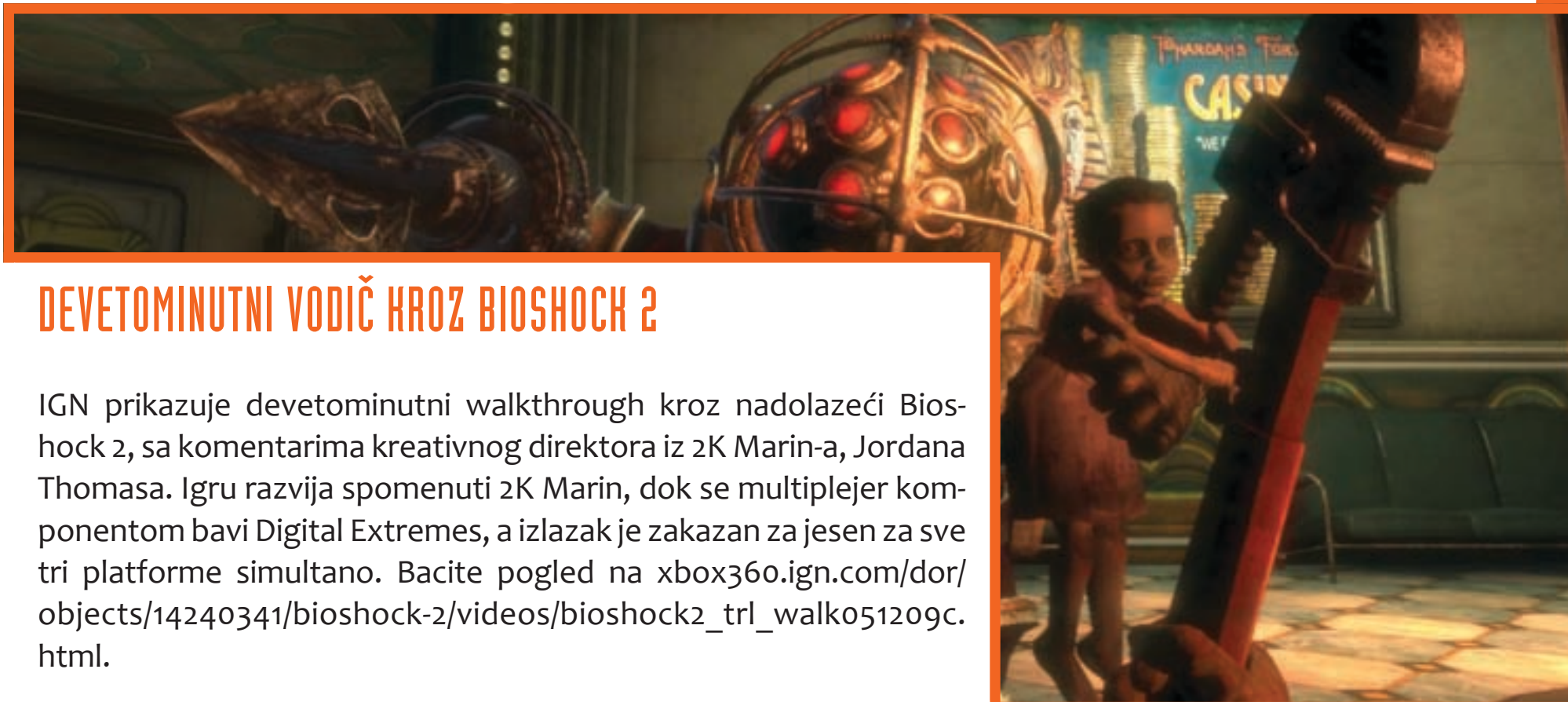
RISEN - CITY LIFE TREJLER

Piranha Bytes, ljudi koji stoje iza Gothic serijala (ili su stajali, dok nisu dobili otkaze), izbacili su novi trejler za njihovu nadolazeću rol-plej igru Risen, duhovnog nastavka Gothica. Igra izlazi za PC i Xbox 360 do kraja godine, a trejler se može videti na www.gametrailers.com/player/48861.html.



POTVRĐEN RESIDENT EVIL 5 ZA PC

Capcom objavljuje da će konzolni hit Resident Evil 5 izaći tokom ove godine i za PC, i da će čak imati podršku i za NVidijinu 3D Vision tehnologiju koja omogućava korišćenje 3D naočara. Naravno, pre ovoga treba da se pojave Street Fighter IV i Bionic Commando u julu, a sve igre biće obogaćene dodatnim sadržajem u odnosu na postojeća konzolna izdanja.



DEVETOMINUTNI VODIČ KROZ BIOSHOCK 2

IGN prikazuje devetominutni walkthrough kroz nadolazeći Bioshock 2, sa komentarima kreativnog direktora iz 2K Marin-a, Jordana Thomasa. Igru razvija spomenuti 2K Marin, dok se multiplejer komponentom bavi Digital Extremes, a izlazak je zakazan za jesen za sve tri platforme simultano. Bacite pogled na xbox360.ign.com/dor/objects/14240341/bioshock-2/videos/bioshock2_trl_walk051209c.html.



CHAMPIONS ONLINE ODLOŽEN

Cryptic Studios na zvaničnom sajtu igre Champions Online objavljuje da je izlazak ovog superherojskog MMORPG-a odložen za 1. septembar, jer se pojavila potreba za dodatnim "poliranjem" sadržaja u igri. Kompanija kaže da neće da narušava svoju reputaciju nedovršenim igrama, a podsetimo da je ova firma odgovorna i za City of Heroes/Villains MMO naslove.

NAJAVLJEN CIVILIZATION IV: COMPLETE EDITION

2K Games je objavio da 12. maja izlazi Sid Meier's Civilization IV: The Complete Edition, kompilacija koja sadrži Civ 4 i sve tri ekspanzije (Warlords, Beyond The Sword i Colonization), i da neće posedovati nikakvu smetajuću DRM zaštitu. Paket stiže samo za PC po ceni od 40 dolara.





1942 (Capcom)

Kada neko kaže “Vertikalno skrolujuća pucačina!”, masa odmah vikne “1942!”. Ok. možda malo preterujemo, ali je činjenica da je ova Capcomova igra (koja je doživela mnoštvo nastavaka) ustoličila ovaj žanr, a bogami i proslavila ovu kompaniju. Mali avion koji leti iznad okeana i u jeku drugog svetskog rata i brani slobodu i pravdu od hordi nadirućih aviona, pritom skupljajući dodatke za svoje oružje je osvojila srca igrača i pre četvrt veka. O njenoj današnjoj popularnosti dovoljno govori da je Capcom za Xbox 360 i PlayStation 3 izdao rimejk pod nazivom 1942: Joint Strike, a prilično je sigurno da svaki vlasnik MAME emulatora ima i 1942. na njemu.



Chuckie Egg (A&F Software)

Chuckie Egg je prvo izašao 1983. godine za BBC Micro računar, po ideji šesnaestogodišnjeg Nigela Aldertona. Odatle se selio na sve ostale igračke platforme (pa i 1984. na Spectrum za koji je originalno zamišljen), a njegova popularnost je tolika da uz Manic Miner i Lode Runnera važi za jednu od tri najznačajnije platformske igre tog perioda. Lično poznajem tada mlade tridesetogodišnjake koji su slali svoju decu na spavanje i onda pokušali da pređu 100 nivoa ili se takmičili u igranju Chuckiea sa povezom preko očiju. Igrač je u ulozi mladahnog farmera koji treba da pokupi tuce jaja na jednom od 8 nivoa, a određeni broj pataka pokušava da ga spreči u tome. Nakon što se završi osam nivoa, sve počinje od početka, ali nešto teže.



Daley Thompson's Decathlon (Ocean)

Konami je 1983. godine izdao arkadnu mašinu pod nazivom Track & Field, u kojoj su igrači mogli da se oprobaju u 10 atletskih disciplina (100 metara, 110 sa preponama, skok u dalj, skok u vis, koplje, disk, kugla...). Nije dugo trebalo da se ova igra preseli i na tlo Evrope, prerađena za ZX Spectrum od strane ekipe iz Oceana, i pod imenom jedne od najvećih legendi desetboja – Daleya Thompsona. Ako je neka igra pospešila prodaju Quickshotova ili zamene membrane ispod tastature gumičara, onda je to svakako Decathlon u kom su uživali svi članovi porodice, a i danas je iznenađujuće zabavan.





Populous (Bullfrog)

Jedna od igara koje su proslavile Bullfrog i Petera Molyneuxa. Iako je i pre ovog ostvarenja bilo naslova koji su igrače stavljali u ulogu božanstva, tek je Populous zaista proslavio ovaj žanr, a i pokupio mnoge nagrade za najbolju igru meseca, godine, decenije... Igrači su morali da vode svoje stanovništvo, pomažući im raznim vrstama božanskih intervencija, u ratu sa onima koji prate protivnika. Iako su mnogi pokušali da imitiraju Populous, niko nikada nije stavio igrača u ulogu boga sa ovoliko šarma, i ovako zabavno... Čak ni sam Molyneux kada je završio rad na Black & Whiteu.



Shadow of the Beast (Psygnosis)

Oni koji su odrasli na automatima sigurno imaju druge favorite kada su horizonatno skrolujuće akcione igre u pitanju. Amigisti će se na sve te primere prezrivo nasmejati i vratiti se igri Shadow of the Beast. Iako sama ideja i priča nisu nešto posebno inovativni, SotB je revolucionaran u pogledima grafike (sjajan dizajn, do tada neviđen broj boja i čak 12 nivoa paralaksnog skrola), muzike (briljantan soundtrack) i težine (jedna od najtežih igara ikada). Čak ni cena od 35 funti (što je za tadašnje pojmove bilo mnogo za igru, čak i uzimajući u obzir majcu koja se dobijala u kutiji) nije odvratila igrače od ovog hita.



Power Glove (Mattel)

Nintendo Entertainment System je vladao Amerikom i Japanom u ovo vreme, a igrači su se po prvi put mogli sresti i sa poplavom čudnih "inovativnih" periferija i kontrolera. Jedan od takvih je i Power Glove. Ova rukavica je imala prilično primitivan senzor u sebi, kojim je bilo moguće kontrolisati likove u igri. naravno, na zglobu se nalazio i klasičan kontroler, koji je malo olakšavao stvari. Iako je prodana u 100.000 primeraka, ova rukavica bi bila brzo zaboravljena da nije prikazana u filmu "The Wizard" kao moćno oružje glavnog negativca, nepobedenog šampiona u video igrama. Citat "I love the Power Glove. It's so bad!" je postao i internet meme.





Earthworm Jim (Shiny)

Verovatno niko nikada nije vero-
vao da će kišna glista biti akcioni
heroj, ali Earthworm Jim je razu-
verio nevernike. Potpuno blesava
i bizarna premisa u kojoj obična
glista, srećnim spletom okolnosti,
uspeva da dođe do specijalnog
borbenog odela koje ga pretvara
u veličanstvenog heroja, je uvod
u sjajnu igru. Odlično dizajnirani
nivoi, super grafika, prilično viso-
ka težina i suluda oružja koja Jim
koristi su oduševila igrače. Popu-
larnost ovog lika traje i danas, a
svi koji su imali priliku da uživaju
u njegovim avanturama ih se rado
sećaju.



The Death and Return of Superman (Blizzard)

Kada se pominje istorija Blizzarda,
retko ko se seti ove igre sa SNES-
a. Smrt i povratak Supermana je
klasična horizontalno skrolujuća
tabačina, u kojoj igrač vodi Supija i
još četiri poznata lika iz ovog strip
serijala. Da bi se razbila monotoni-
ja takvi nivoi se smenjuju sa nivoi-
ma u kojima likovi mogu da lete. Iz
istog razloga, Supermanova nera-
njivost je poprilično uklonjena, pa
ga sada mogu povrediti najobičniji
uličari naoružani sekirama. Priča
igre je bazirana na tada aktuelnoj
seriji stripova o Supermanovoj
smrti u sukobu sa Doomsdayem.



Jagged Alliance (Sir-Tech)

Jedno od najvećih iznenađenja
leta 94. bila je igra Jagged Allian-
ce. Ostrvo Metavira je dugo bilo
korišćeno za nuklearne testove.
Igrom slučaja, jedna vrsta drveta
je pozitivno mutirala zbog toga, a
tvar koja se dobijala obradom sta-
bla je imala neverovatna medicin-
ska svojstva. Naravno, dolazi do
borbe oko kontrole nad ostrvom,
a igrač u ulozi vođe tima plaćenika
mora da se izbori za slobodu sta-
rosedelaca. Osim sjajnog sistema
borbe, igrače su oduševile i lično-
sti plaćenika i njihovi međusobni
odnosi. Kulni status ove sjajne
igre je dokazan i danas, pošto je
u trenutku dok čitate ovaj tekst
napravljen port Jagged Alliance
za NDS konzolu.





Dungeon Keeper 2 (Bullfrog)

Lepo je biti zao sa vremena na vreme. Tako su razmišljali i u Bullfogu kada su igrače stavili u ulogu zlikovaca, koji brane svoje podzemne lagume i tamnice od “dobrica”, potencijalnih heroja, sa površine zemlje. Na raspolaganju je standardna menažerija demona i podzemnih kreatura koje daju sve od sebe da se odbrani od napada ljudi, kao i da sakupi materijal za konačni napad na površinu i preuzimanje Zemlje u svoje ruke. Iako je DK2 prilično fino primljen od strane igrača, nikada nije nadmašio uspeh prvog dela, a čak i najavljeni treći deo (u kom bi se konačno prešlo u napad) nikada nije ugledao svetlost dana.



Counter-Strike (Valve)

12. jun 1999. godine je datum koji je poprilično obeležio razvoj stanja u igraonicama. Tada je izašla prva verzija Counter-Strikea, moda za Half-Life koji je stavljao igrače u dva tima. Jedan tim je imao zadatak da ili eliminiše sve branioce, ili da postavi bombu na određeno mesto, a drugi ili da eliminiše napadače, ili da demontira postavljenu bombu. CS je bio lakši za početnike, i nešto sporiji od tada popularnih puččina, pa su vrlo brzo obračuni Terrorista i anti-terorističkih jedinica postali najigranija igra u igraonicama. A i danas, deceniju kasnije, Counter se igra skoro nesmanjenom žestinom.



Jagged Alliance 2 (Sir-Tech)

Pet godina (i par dana) nakon prvog dela, usledio je i nastavak Jagged Alliancea, u svakom pogledu bolji od originala. Daleko bolja grafika i odličan zvuk, još bolji sistem borbe koji je sada kombinovao poteznu strategiju sa onom u realnom vremenu i još kompleksniji odnosi između plaćenika su oduševili igrače širom sveta. Ovoga puta igrač je dobio zadatak da oslobodi Arulco, tiranije kraljice Deidranne. Taj zadatak su fanovi igre prihvatili sa oduševljenjem, a igru sa jednakim žarom igraju i danas. Modovi za JA2 izlaze sa vremena na vreme, a igrači njima koliko-toliko uspevaju da ublaže nestrpljivo iščekivanje odavno najavljenog Jagged Alliancea 3 (čijeg se izlaska jednako plaše koliko ga i priželjkuju).



DANTE'S INFERNO

Platforma:
PS3, X360, PSP

Razvojni tim:
Visceral Games

Izdavač:
Electronic Arts

Internet adresa:
www.dantesinferno.com

Izlazi:
prvi kvartal 2010

Inspirisani “Božanstvenom komedijom”, ljudi iz Electronic Arts-a su odlučili da nas odvedu u pakao kako bismo kroz kažnjavanje prokletih i grešnika spasili večnu ljubav. Igrač će proći put osвете i spase nja kroz devet krugova pakla, i to u Danteovoj koži. Ova akciona verzija legendarnog pesnika je prikazana kao veteran krstaških ratova koji je u potrazi za svojom ljubljenom Beatrice i pokušava da spasi njenu dušu iz Luciferovog zagrljaja. Kako priča odmiče, tako se i naš junak nalazi u dubljim predelima pakla gde ga čekaju sve strašnija i grotesknija stvorenja sa kojima mora da se bori. Uz sve to, Dantea prate njegovi gresi, mračna prošlost u porodici i neoprostivi ratni zločini.

Danteov pakao, na prvi pogled, mnogo podseća na God of War,

igru koja svakim svojim nastavkom oduševljava igrače. Da na slikama iz igre ne piše da se radi o novom naslovu, vrlo lako bi se moglo pomisliti da se sam Kratos, nekim čudom, našao u Infernu Dantea Aligijerija. Način izvođenja je vrlo sličan, i ako će razvojni tim sigurno ubaciti neke novitete, izgleda da će glavna razlika biti sama priča. Recimo, životna energija će se, kao u GoW, skupljati iz orbova koje ispuštaju ubijeni neprijatelji ili ih možete pronaći u velikim kovčezima. Iako Electronic Arts još uvek krije kako će se razvi-

Poneke scene će sigurno izazvati gnušanje, ali to je ono što čini ovaj naslov jedinstveno brutalnim

jati glavni lik u igri, izvesno je da će nekakvu ulogu u svemu tome imati duše protivnika koje će najverovatnije biti "valuta plaćanja" za nove veštine i unapređenja. Za sakupljanje duša nije dovoljno samo ubijati protivnike, već postoji zanimljiva mini-igra. Ukoliko se igrač odluči da kazni stvorenje koje se pred njim nalazi, dobiće siguran

**Ljudi iz Electronic Arts-a
su odlučili da nas odvedu
u pakao kako bismo kroz
kažnjavanje prokletih
i grešnika spasili
večnu ljubav**

broj duša, ako se ipak odluči da ga oslobodi, biće u prilici da igra mini-

igru. Greška prilikom mini-igre će ostaviti igrača bez ikakvog dobitka, ali će njen uspešan završetak doneti duplo više nego što bi donelo kažnjavanje.

Igra se razvija tako da privuče što veći broj igrača. Ako ste pasionirani fan hack-n-slash-a, možete potpuno ignorisati priču i fokusirati se

na čistu akciju i ubijanje grešnika. Ukoliko ipak imate interesovanja za pozadinsku priču, možete možete se zaputiti u meni i naučiti zanimljive činjenice o bilo kom liku kog ćete susresti tokom igre.





Kada je izgled u pitanju, igra će nas ostaviti bez daha. Razvojni tim se zaista potrudio da svaki detalj dođe do izražaja i da nam dočara pravi pakao koji je Dante opisao u svom delu. Glavni "krivac" za ekranizaciju celokupnog okruženja koje je Dante zamislio je Wayne Barlowe, čovek koji je radio na filmovima Hellboy i Hellboy II, tako da se Electronic Arts nije oslanjao samo na interne talente i mogućnosti. Svaki prsten Pakla biće međusobno različit, i prikazaće jedinstve-

**Ako ste pasionirani fan
hack-n-slash-a, možete
potpuno ignorisati priču
i fokusirati se na čistu
akciju i ubijanje grešnika**

nu viziju pakla. Igra svoj šarm bazira na oživljavanju vizija koje je Dante imao kada je pisao Božanstvenu komediju. Slike zida sačinjenog od izmučenih duša čiji krici odzvanjaju u ušima dok prolazite pored njih i bebe koje umesto ruku imaju kose su samo neki od mnogih kreature sa kojima će te se sretati tokom igre. Poneke scene će sigurno izazvati gnušanje, ali

to je ono što čini ovaj naslov jedinstveno brutalnim - prikazivanje užasa koji dolaze iz dubina Pakla. Vrlo je moguće da će u nekim zemljama naslov biti zabranjen, upravo zbog pomenutih brutalnih scena.

Najveći problem ovog naslova biće što ima očigledan uzor u God of Waru. To Dante's Inferno ne čini automatski lošom igrom, ali će igrači svakako imati veća očekivanja, pa će razvojni tim morati dobro no da se potruži kako ne bi brzo otišla u zaborav. Nadamo se da će uspeti u tome.



VIRTUA TENNIS 2009

Platforma:
PC, X360, PS3, Wii

Razvojni tim:
Sumo Digital

Izdavač:
Sega

Internet adresa:
**www.sega.co.uk/
virtuatennis2009**

Izlazi:
2. jun 2009.

P prvi Virtua Tennis je bio prava revolucija. Iako je u pitanju bila čista arkada, teško je osporiti mu fantastično izvođenje koje ga je činilo privlačnim čak i igračima koji nisu nužno ljubitelji belog sporta. Mada su i sledeći nastavci bili kvalitetna ostvarenja, nijedan od njih nije uspeo da izazove slično oduševljenje – Sega kao da je samo odrađivala posao, doterujući tehničke karakteristike, a pritom činovši minimum napora da se isprave mnogi krupni propusti.

Virtua Tennis 2009 zbog toga pred sobom ima vrlo ozbiljan zadatak,

jer bi ponavljanje istih grešaka ovoga puta moglo da bude fatalno, naročito zbog toga što je EA Sports najavio svoj Grand Slam Tennis. Ipak, takav scenario nije verovatan. Osnovni pristup izvođenju nije mnogo drugačiji nego ranije, što znači da je i ovo izdanje u osnovi arkada koja i dalje funkcioniše na principima koje je postavio

**Virtua Tennis 2009
pred sobom ima vrlo
ozbiljan zadatak, jer bi
ponavljanje istih grešaka
ovoga puta moglo da
bude fatalno**

original pre tačno 10 godina. Ipak, autori stalno ističu da su radili na otklanjanju glavnih nedostaka, vezanih pre svega za neverovatnu

potrebu igrača da se bacaju za svakom lopticom, što je umelo strašno da iznervira. Ono što bismo takođe voleli da vidimo jeste mnogo





više poena koji nisu klasični vineri, tj. koji dolaze kao plod sopstvenih grešaka, kroz aute ili pogađanje mreže. Naravno, Wii verzija će biti posebna priča, naročito zbog toga što će podržavati dugo isčekivani Wii Motion Plus dodatak, mada on naravno neće biti uslov za igranje.

Priča oko licenci u teniskim simulacijama oduvek je bila vrlo bolna, jer je proces njihovog dobijanja često vrlo dugotrajan i skup. Ukupno, na raspolaganju ćemo imati 22 igrača i igračice,

a među njima su Rafael Nadal, Roger Federer, Andy Murray, Maria Sharapova, Venus Williams ali i naši Ana Ivanović, odnosno Novak Đoković, kome je ovo debi u jednoj video igri. Takođe, po prvi put ćete imati priliku da se okušate sa teniskim legendama iz 90-tih kao što su Stefan Edberg, Boris Becker ili Tim Henman koji je bio deo svakog Virtua Tennis-a do

sada. Sve nedostatke vezane za roster trebalo da ispravi create-a-player opcija, koju razvojni tim posebno ističe. Za razliku od prethodnika, ovoga puta ćete zaista imati veliku slobodu prilikom kreiranja, a što je najinteresantnije, najavljen je i da ćete moći da ih uvrstite kao protivnike u karijernom režimu!

Zvuči sjajno, jedino ostaje pitanje vezano za limit njihovog broja. Što se tiče turnira, zna se da će ih biti više od 40, ali je sigurno da nijedan Grand Slam opet neće biti prisutan pod pravim imenom.

Naravno, Wii verzija će biti posebna priča, naročito zbog toga što će podržavati dugo isčekivani Wii Motion Plus dodatak, mada on naravno neće biti uslov za igranje

Virtua Tennis 2009 koristi unapređen engine prethodnika, ali to nije razlog za nezadovoljstvo. Najveća poboljšanja su svakako vezana za publiku koje je konačno trodimenzionalna ali i značajno unapređenu animaciju samih tenisera. Takođe, u 1080p rezoluciji će moći da uživaju i vlasnici PS3 i Xbox 360, što je za svaku pohvalu.





Po nama, najslabija tačka Virtua Tennisa oduvek je bio World Tour mod, koji je delovao potpuno veštački, jer nije nimalo podsećao na pravi ATP i WTA Tour. Ako je verovati Sumo Digital-u, to sada sigurno neće biti slučaj. Početak karijere je ovoga puta vezan za amatersku konkurenciju, koja može da predstavlja sjajnu vežbu za ono što vas očekuje kada pređete u profesionalne vode. Napredak u rejtingu ne znači samo da ćete češće imati priliku da susrećete sa vrhunskim igračima, već i da ćete imati veće šanse da nastupate za svoju zemlju (bilo koju, ponuđeno ih je 200) u Davis odnosno Fed Cup-u koji su potpuno licencirani.

Ono što nas takođe očekuje jeste kvalitetna online komponenta. Najveću pažnju svakako izaziva online tour, gde će igrači učestovati na predodređenom broju turnira u toku nedelje i dobiti poene u zavisnosti od plasmana. Na kraju svakog

Ukupno, na raspolaganju ćemo imati 22 igrača i igračice: Rafael Nadal, Roger Federer, Andy Murray, Maria Sharapova, Venus Williams kao i naši Ana Ivanović, i Novak Đoković

vikenda, biće proglašavan Online Tour šampion. Takođe, najavljen je veliki broj mini igara, u kojima ćete ovoga puta moći da se okušate i preko Interneta.



Ako zaista uspe da ispravi nedostatke vezane za kontrolni sistem, a online i karijera ispune očekivanja, Virtua Tennis 2009 će biti zaista sjajno ostvarenje. To se podjednako odnosi i na Wii verziju, koja osim slabije grafike nema nijednu drugu manu u pogledu sadržaja, a ima zasigurno napredniji kontrolni sistem.



BLOOD BOWL

Platforma:
PC, X360, NDS, PSP

Razvojni tim:
Cyanide

Izdavač:
Focus Home Interactive

Domaći distributer:
www.extremecc.rs

Internet adresa:
www.bloodbowl-game.com

Izlazi:
25. jun 2009.

Redovna je pojava da igre inspirisane Warhammer univerzom gostuju na PC-ju, i to sa priličnom dozom uspeha. Ipak, zašto ne učiniti nešto da se on približi većinskoj populaciji koja do sada nije imala ama baš nikakvu želju za učenjem njegovih komplikovanih pravila i mitologije?

Razvojni tim koji stoji iza Blood Bowl-a definitivno je tu video svoju šansu, pokušavajući da od njega stvori „devojku za sve“. Razlog za umereni optimizam najviše leži u činjenici da je u pitanju Cyanide, kreator kontroverznog Chaos League-a, upamćenog po bezobra-

znom kopiranju koncepta Blood Bowl-a, što je na kraju dovelo do sudske tužbe. Ipak, stvari su se rešile na najbolji mogući način, pa je otvoren sukob sa Games Workshop-om pretvoren u (nadamo se) uspešnu saradnju.

Kao što možete da pretpostavite, ovo ostvarenje predstavlja svojevrsnu parodiju na američki fudbal,

Ovo ostvarenje predstavlja svojevrsnu parodiju na američki fudbal, odnosno njegovu daleko suroviju verziju

odnosno njegovu daleko suroviju verziju, nalik na ono što je moglo da se vidi u spotu Marilyn Manson-a za Fight Song...samo sa još većom dozom brutalnosti! Uostalom, mogućnost da postanete pobednik tako što ćete pobiti sve rivalske igrače to najbolje ilustruje.

Kao što smo rekli, osnovna ideja sa kojom je pristupljeno izradi ovog ostvarenja je da se podjednako zadovolji core publika koja se godinama unazad zabavlja uz ostonu verziju, ali i igrači koji traže dinamičniji pristup. Čistuncima je namenjen potezni mod koji je maksimalno veran originalu, o čemu



**Ako očekujete da
real-time varijanta bude
prava sportska arkada,
verovatno ćete ostati
razočarani**

svedoči i potpuna saglasnost sa petom verzijom Living Rulebook seta pravila. Ukratko, to znači da je bez obzira na svoju tematiku, Blood Bowl u suštini prilično kompleksna strategija, u kojoj uspeh umnogome zavisi od sreće, s obzirom da ishode zadatih akcija određuje bacanje kockice. Usled toga, nije ni čudo što prosečna partija traje kao jedna fudbalska utakmica, pa je potrebna ogromna količina slobodnog vremena ako želite da se okušate u ligaškom sistemu koji će biti dostupan u offline i online režimima, kada je

reč o PC i Xbox 360 varijantama. Sa druge strane, vlasnicima prenosivih konzola namenjen je wireless multiplayer za 2 igrača.

Ako očekujete da real-time varijanta bude prava sportska arkada, verovatno ćete ostati razočarani. U suštini, i u ovom režimu na raspolaganju imate iste akcije, samo što ih sada istovremeno izdajete svim igračima. Ipak, stvari će i tada više ličiti na partiju ubrzanog šaha nego na krvoločnu varijantu Madden-a, što nas je iskreno razočaralo. Nije reč samo o tome da izvođenje u realnom vremenu u ovakvoj formi verovatno neće privući ljubitelje

sportskih igara, već i u činjenici da na tržištu postoji potreba za kvalitetnom arkadom, koju je Blood Bowl mogao da ispuni, žrtvujući slepo pridržavanje pravilima u korist zabave.

Nedostatak vremena je sigurno

ključni razlog zbog čega postoji tek 8 rasa (ljudi, patuljci, orkovi, skaveni, goblini, šumski elfovi, lizardmeni i chaos) ali im treba pridodati i specijalne zvezde, poput minotaura, ogra, trolova, pacolikog ogra i treeman-a kojima možete pronaći mesto u svojoj ekipi.





Blood Bowl deluje kao
veoma interesantno
i krajnje netipično
ostvarenje koje zapravo i
nema pravu konkurenciju.
Možda i zbog toga, sve
njegove mane ne treba
posmatrati pod lupom



Ipak, dodatni timovi i rase bi trebale da se pojave kasnije, i to za PC i Xbox 360. Još jedna specifič-



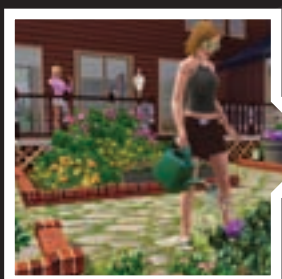
nost ove dve verzije odnosi se na mogućnost upotrebe blitz seta pravila, koji dodaju dosta toga interesantnog, recimo sponzorske ugovore, unapređenje opreme (šiljaka nikad dosta), dopingovanje, drastične promene vremenskih uslova, pa čak i publiku koja se povremeno pretvara u besnu rulju i obračunava se sa ostalim protagonistima na terenu!

Grafička komponenta nije spektakularna, ali niko ne bi trebao ni da ostane razočaran. Na nas najjači utisak definitivno ostavljaju detalje i maštovite arene, ali je šteta što se promene vremenskih prilika ne vide u realnom vremenu, već se o njima obaveštavate tekstualnim putem. PSP verzija ima sopstveni 3D engine, a jedino je DS port rađen u 2D okruženju, mada i ovde

postoji mogućnost slobodnog rotiranja kamere.

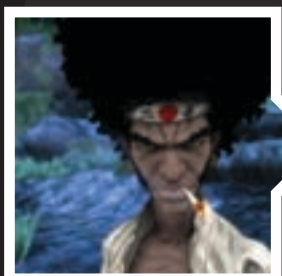
Iako nam se ne čini da će uspeti da privuče mnogo novih fanova, Blood Bowl deluje kao veoma interesantno i krajnje netipično ostvarenje koje zapravo i nema pravu konkurenciju. Možda i zbog toga, sve njegove mane ne treba posmatrati pod lupom.





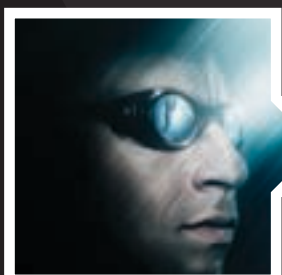
THE SIMS 3

X-MEN ORIGINS: WOLVERINE



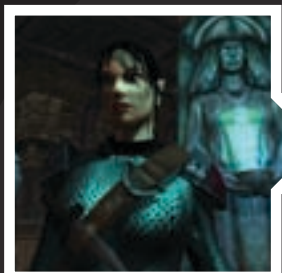
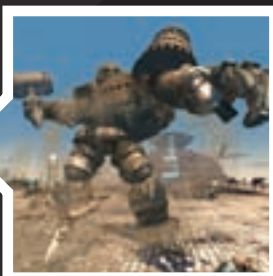
AFRO SAMURAI

BIONIC COMMANDO



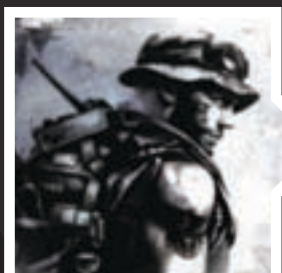
THE CHRONICLES OF RIDDICK:
ASSAULT ON DARK ATHENA

DEMIGOD



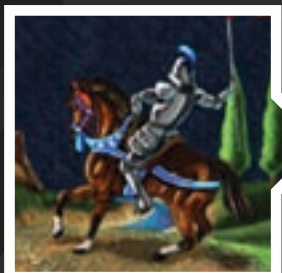
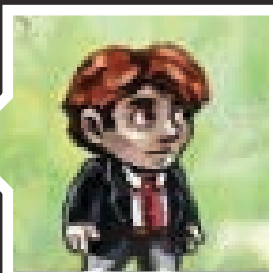
NEVERWINTER NIGHTS 2:
MYSTERIES OF WESTGATE

VELVET ASSASSIN



7.62 HIGH CALIBRE

BRAID



PUZZLE KINGDOMS

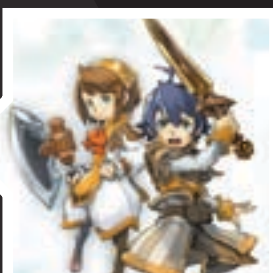
PLANTS VS. ZOMBIES



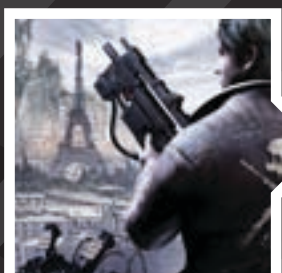
NEW PLAY CONTROL!
MARIO POWER TENNIS



FINAL FANTASY CRYSTAL
CHRONICLES: ECHOES OF TIME



RESISTANCE: RETRIBUTION



REVIEWS

Platforma na kojoj smo testirali

Ocena

Skala

85



79



50



SISTEM OCENJIVANJA

Kako bismo vam pomogli da pronađete pravu igru za sebe, PLAY! magazin promoviše i sistem ocenjivanja od 1 do 100. Naš sistem nije toliko detaljan niti rigorozan jer većinu stvari možete saznati iz “quick facts” polja, pa se tako deli na tri sfere:

OD 100 DO 80

“Orange zona” - U pitanju su zaista jako kvalitetne igre koje svakako ne bi trebalo da propustite, pa možda čak i ako niste ljubitelj određenog žanra.

OD 80 DO 60

“Yellow zona” - U pitanju su igre koje su svojim kvalitetom “tu negde”, i koje zaista predstavljaju kvalitetne igre, ali im fali “ono nešto”, što bi ih učinilo zaista kvalitetnim naslovima. Ipak, u većini slučajeva, ne bi trebalo da ih propustite.

ISPOD 60

“Gray zona” - Ovo u igre koje su skromnijeg kvaliteta i koje bi trebalo da probate samo ako ste potpuni fanovi određenog žanra ili ljubitelj serijala kojem igra pripada.



IGRA MESECA: BRAID



THE SIMS 3



BRONZE AWARD

89



- ✓ Učitavanja su svedena na minimum
- ✓ Vreme teče na celoj mapi, koju sada možete da vidite u potpunosti
- ✗ AI ponekad baguje
- ✗ Ne bi bilo loše kada bi spavanje moglo da se preskoči

Virtuelni život nikada nije bio ovako zabavan

Nešto više od stotinu miliona prodatih primeraka prethodnih Sims igara uz nebrojeno mnogo staff pack-ova i ekspanzija, govori nam da sa konceptom The Sims 3 ne moramo posebno da vas upoznajemo. Simulacija života, u kojoj kontrolišete egzistenciju virtuelnih ljudi, postala je toliko popularna da se u skorijoj budućnosti očekuje film istog naziva! Iako nismo sigurni u kvalitet tog ostvarenja, naslov koji vam predstavljamo ovde definitivno je vredan vaše pažnje.

Treći Sims-i nas smeštaju u potpuno novo naselje nazvano Sunset Valley, u scenariju igre predstavljeno kao prethodnik Pleasantviewa, koji nam je poznat iz prethodnih Sims-a. Iako će vremenom biti dostupni i

Jednom kada odlučite da vodite novu porodicu i odustanete od trenutnog sima, njegovu kontrolu zauvek preuzima kompjuter

drugi gradići, što za download, što u ekspanzijama, 97 placeva koliko ih ima Sunset Valley će biti dovoljno interesantni za početak. Pored već kreiranih kuća sa porodicama i dosta praznih lokacija, po prvi put u serijalu, na istoj mapi se nalaze i drugi objekti sa kojima sims-i mogu da vrše interakciju, poput knjižare, prodavnice, teatra ili njihovih radnih mesta.

Tu ujedno i leži najveća promena koja je uneta u ovaj nastavak. Na



Platforma:
PC, Mac

Razvojni tim:
EA Black Box i Visceral Games

Izdavač:
Electronic Arts

Internet adresa:
<http://thesims3.ea.com/>

Domaći distributer:
www.extremecc.rs

Maloprodajna cena:
3999 din.



celoj mapi vreme teče u kontinuitetu, što znači da svi u Sunset Valleyju stare istim tempom! Ovim je izbegnut paradoks da osobe van vaše kuće ostaju večno mlade, a i cela igra je dobila na dinamičnosti. Zaista je pohvalno to što su prelazi između lokacija glatki i protiču bez učitavanja, kao i da bez problema možete da pređete ulicu i zazvonite komšiji na vrata. Oni posvećeniji, uz gomilu sati provedenih uz The Sims 3, moćiće da kompletno promene profil početnog naselja, a ukoliko vam se ne dopada starenje i progresija drugih osoba, ove opcije je moguće i isključiti. Međutim, bitno je napomenuti da zbog ovakvog koncepta, jednom kada odlučite da vodite novu porodicu i odustanete od trenutnog sima, njegovu kontro-





Iu zauvek preuzima kompjuter.

Kao i do sada, igru možete da počnete u jednoj od već predefinisanih porodica (razvrstanih po težini upravljanja,

zavisno od broja članova i finansijskog stanja), ili možete da kreirate svoju. Mod za stvaranje likova je daleko kvalitetniji i pruža dosta naprednijih i raznovrsnijih podešavanja. Težina sima sada može da se

odredi pomoću klizača, kao i količina mišićne mase, što deluje dosta kvalitetnije od samo tri tipa figure iz The Sims 2. Takođe, na ovakva podešavanja može da se utiče i kasnije, u zavisnosti od toga koliko se vežba i kakva se hrana konzumira (nalik na GTA San Andreas). Interesantno deluje i mogućnost slobodnijeg menjanja boje kose, a zatim i određivati kolorita pramenova, šiški ili korena. Ipak, najzanimljiviji deo kreiranja simića je formiranje njihove psihe. Više od 60 osobina će vam biti na raspolaganju pri osmišljavanju likova, od kojih možete uzeti dve za bebe, tri za decu, četiri za tinejdžere i pet za sve starije. Njihova kombinacija će uticati na dalji izbor jedne od pet životnih želja vašeg lika, kojoj se možete posvetiti u samoj igri.



Sam gameplay je takođe izmenjen, jer sada postoji šest potreba, umesto ranijih osam: glad, toalet, higijena, energija, zabava i društvenost. Komfor i okruženje koji su izbačeni će se i dalje pojavljivati, ali kao „mo-

odle-ti”, koji predstavljaju trenutno raspoloženje, umnogome zavisno od toga šta se dešava sa i oko sima. Pored toga, vaši junaci će imati i želje, zajedno sa već pomenutim životnim snom, čijim ispunjavanjem

se dobijaju poeni za kupovinu specijalnih karakteristika koje vam olakšavaju igranje.

Poslovi su sad podeljeni na „part-time” i „full-time” tipove, gde ovi prvi generišu manju zaradu i skromnije mogućnosti napredovanja, tako da su namenjeni tinejdžerima. Kada su na poslu, simićima možete određivati koliko će mu biti posvećeni, a kao i ranije, po slučajnom principu možda dobijete neku šansu koja ako se završi pozitivno, može da donese unapređenje ili bonuse. Jednom kada dostignete vrhunac karijere i dalje je moguće dobijati ovakve šanse ili povišice u plati. Pored ovoga, dodatni izvor prihoda može da bude pisanje romana, slikanje, zemljoradnja, ali i kupovina udela



biznisa u gradu. Uopšte, čini se da se do novca dolazi (isuviše) lako.

Iako autori nisu mogli da prenesu sve elemente prethodnika i njihovih ekspanzija (ko zna kada bi se The Sims 3 onda uopšte pojavio), uspe- li su da zadrže automobile, mobilni telefon, pecanje i neke druge ele- mente, ali i da uvedu dovoljno toga novog i interesantnog kao što su bicikla, direktna kupovina sastoj- ka za obroke iz prodavnice ili časovi muzike i kuvanja.

„Build” i „Buy” modovi su podjed- nako jaki kao create a sim. Građe- nje je sad preciznije jer je mreža smanjena, a nameštanje zidova je nešto slobodnije. Pored toga, tu su i neke nove opcije kao što su građe-

**Sam gameplay je
takođe izmenjen,
jer sada postoji šest
potreba, glad, toalet,
higijena, energija,
zabava i društvenost.**

nje širih stepenica i novi krovovi. Svi predmeti sad mogu da se rotiraju i u dijagonalne pozicije, a boje se slo- bodno definišu za gotovo svaki ele- ment nekog objekta.

Skok grafičkog kvaliteta u odnosu na prethodnike je tek toliki da bismo ga smatrali relevantnim, ali je jačina endžina ovog naslova impresivna u toj meri što je površina koja se pri- kazuje u realnom vremenu mnogo veća od onoga na šta smo navikli do sad u Sims franšizi. Takođe, mo-

deli likova su vidljivo bolji, a sada svi objekti imaju sopstvenu senku, uključujući i listove na drveću!

Muzički deo je za sad skroman, ali se savršeno uklapa u kvalitet na koji smo se navikli, baš kao i nerazumlji- vo mrmljanje Simsa.

I pored toga što nije pokupio neke dobre elemente viđene u ekspanzi- jama za direktnog prethodnika i što naizgled ne deluje grafički mnogo bolje, The Sims 3 ipak donosi dovolj- no velike promene da ga prihvatimo kao pravog naslednika. Najveća no- vina, celovitost mape koja omogućá- va kretanje vremena podjednako na svim lokacijama otvara sasvim nove ideje kreativnim igračima i garantuje na stotine sati sjajne zabave.



X-MEN ORIGINS: WOLVERINE

79



- ✓ Odličan arsenal udaraca.
- ✓ Interesantne akcijske sekvence.
- ✓ Wolverine u pravom svetlu!
- ✗ Neki protivnici se prečesto ponavljaju.
- ✗ Igra je prelaka.

Wolverine uspeva da izbegne sudbinu igara rađenih po Marvelovim junacima

Da li znate šta je zajedničko za 3 poslednje igre rađene po Marvelovim junacima? Činjenica da su sve bile očajne! Hulk i Ironman su upamćeni kao glavni favoriti za najgora ostvarenja prethodne godine, a puno bolje nije stajao ni najnoviji Spider-Man, koji je osim dosadnog gameplay-a patio i od mora tehničkih problema. Na svu sreću, Wolverine uspeva da izbegne tu sudbinu.

Zasnovan na bioskopskom hitu, X-Men Origins nam objašnjava poreklo jednog od najpopularnijih superheroja, istražujući njegov život pre događaja u prvom X-Men filmu. Prezentacija je sasvim solidna, naročito kada se za nju koriste prerenderovane animacije, ali je sigurno mogla biti osmišljena tako da konstantno ne skaćete kroz vreme i vraćate se na iste lokacije po nekoliko puta.

Žderonja (kako glasi naš lokalni prevod, ako niste znali) je valjda po prvi put prikazan na odgovarajući način, gde podjednako mislimo na njegove fizičke karakteristike ali i temperament. Razvojn timeru sigurno je najviše prijala činjenica da glavni junak ima prirodnu sposobnost automatskog obnavljanja energije, čime su ispoštovani aktuelni trendovi i ubijene dve muve

Platforma:
PC, PS3, X360

Razvojni tim:
Raven Software

Izdavač:
Activision

Internet adresa:
www.uncaged.com

Maloprodajna cena:
oko 40 evra



jednim udarcem. Naravno, to dosta olakšava izvođenje, pa ćete živote u daleko najvećem broju slučajeva gubiti zbog pogrešnih procena prilikom skokova, ili u pojedinim akcionim sekvencama gde nije baš uvek očito šta se od vas očekuje. Na sreću, checkpoint je uvek blizu. Sama borba neodoljivo podseća na God of War, mada se ne može reći da je lišena sopstvenog šmeka.

Protivnici nisu preterano pametni, često srljaju prema vama i pokušavaju da vas napadnu čak i dok ste im van dometa, pa su opasni pre svega u grupama, kada ne možete da ih sve držite na oku. Prioritet ipak

uvek treba da vam budu jedinice opremljene vatrenim oružjem, sa kojima se Wolverine najlakše obra-

Zasnovan na bioskopskom hitu, X-Men Origins nam objašnjava poreklo jednog od najpopularnijih superheroja, istražujući njegov život pre događaja u prvom X-Men filmu

čunava zahvaljujući mogućnosti da skoči na njih se relativno velike udaljenosti. Lunge je zapravo i najbitnija veština koju je potrebno

savladati, jer je daleko najsmrtonosnija, a ponekad je i ključ za rešavanje sitnih logičkih problema. I pored toga što je 95% vremena Wolverine borilačka arkada, teško je reći da on može brzo da dosadi – ofanzivne tehnike su prilično raznovrsne i uključuju specijalne manevre (za koje se troši mana u obliku rage skale), a stvar dodatno produbljuju mutageni (povećavaju defanzivne i ofanzivne sposobnosti) odnosno experience poeni, koji omogućavaju unapređenje osobina. Sjajno je i što igra ovoliko brutalna – otkidanje udova, rasecanje protivnika na pola i druge surove metode egzekucije su prikazane bez ikakve cenzure! Ono što





se ipak može zameriti izvođenju jeste da nije preterano originalno, a oseća se i nedostatak težine. Suočavanje sa ogromnim protivnicima (Leviathan, Goliath) čak postaje vrlo dosadno posle određenog vremena, jer se sve svodi na to da sačekate da vas promaše, i zatim im skočite na leđa, udarite ih par puta, pa

Razvojnog timu sigurno je najviše prijala činjenica da glavni junak ima prirodnu sposobnost automatskog obnavljanja energije, čime su ispoštovani aktuelni trendovi i ubijene dve muve jednim udarcem

pobegnute, i tako u krug, koliko god je potrebno. Kada vas u nizu sačeka nekoliko ovakvih kreatura, sigurno nećete biti oduševljeni.

Pomenuli smo da u igri postoje zagonetke, ali su one zaista jednostavne i zahtevaju samo minimalno vreme za razmišljanje, delom i zbog toga što možete da koristite Wolverin-ova divlja čula, koja mu daju dodatne tragove. Više su nam se svidеле pojedine akcione sekvence – od inicijalnog iskakanja iz aviona bez padobrana, do bežanja sa nišana snajperiste dok vas spopada gomila protivnika.

Iako se pojavljuje na velikom broju sistema, PC verzija Wolverine-a je na svu sreću, identična onima za PS3 i

Xbox 360. Samim tim, grafika je na nivou današnjih standarda, iako nije preterano spektakularna. Najviše pažnje posvećeno je glavnom protagonistu (zacelivanje rana prikazuje se u realnom vremenu!) dok su ostali elementi pristojni. Optimizacija je vrlo dobra (iako su mogućnost za podešavanje grafike minimalne), ali je za puno uživanje definitivno neophodna mašina u rangu ove koju smo imali na testu.

Iako vuče inspiraciju iz drugih ostvarenja, Wolverine je kvalitetan naslov kojem posebno mogu da se raduju PC igrači, jer odavno nisu videli nešto slično. Solidna dužina, odlična prezentacija i neviđena brutalnost dovoljne su motivacije za nabavku.



Platforma:
X360, PS3

Razvojni tim:
Namco Bandai

Izdavač:
Atari

Internet adresa:
www.bloodisbeautiful.com

Maloprodajna cena:
oko 50 evra

AFRO SAMURAI

Nemoj ovo shvatiti lično... U pitanju je samo osveta!

Mešanje samurajskih tema i hip-hop kulture nije novo ("Ghost Dog" Jima Jarmusha, Wu-Tang Clan, "Samurai Champloo"...), a Afro Samurai (prvo manga, a zatim i mini anime serija od 6 epizoda) je najsvežiji primer koliko ova kombinacija dobro funkcioniše. U svetu koji na interesantan način meša feudalni Japan i cyberpunk elemente, postoje dve ceremonijalne trake koje se nose oko glave. #1 traka označava najboljeg borca, koji stiče skoro božanske sposobno-

sti, a #2 označava jedinog borca koji ima pravo da izazove broja jedan na duel. Mali problem koji broj dva ima je to što njega može da izazove bilo ko, a broja jedan treba nekako pronaći. Otac Afro Samuraja je nekada bio #1, ali je ubijen od strane Justicea, koji od tada uspešno odbija potencijalne napadače. Mladi Afro uspeva da dođe do trake sa brojem dva i kreće putem osвете. Sve to prožimaju harizmatični likovi, pomalo tragična priča, izuzetne koreografije borbi, vrhunska animacija, sjajna muzika i odlična gluma (Samuel L. Jackson kao Afro i Ron Perlman kao Justice).

Nakon sjajnog uspeha koju je serija doživela, bilo je logično da se pojavi i igra, koju su fanovi jedva čekali. Očekivanja su naročito porasla kada se pojavio demo koji je bio sjajan, pa je izgledalo da će igra zadržati sve ono što je animu učinilo toliko dobrom. Nakon što se sa punom igrom započne, vidimo da je demo prerastao u prvi nivo igre

79



- ✓ Vrlo zabavno krvoprolie
- ✓ Sjanja grafika
- ✓ Odlična muzika
- ✗ Ume da postane monotono

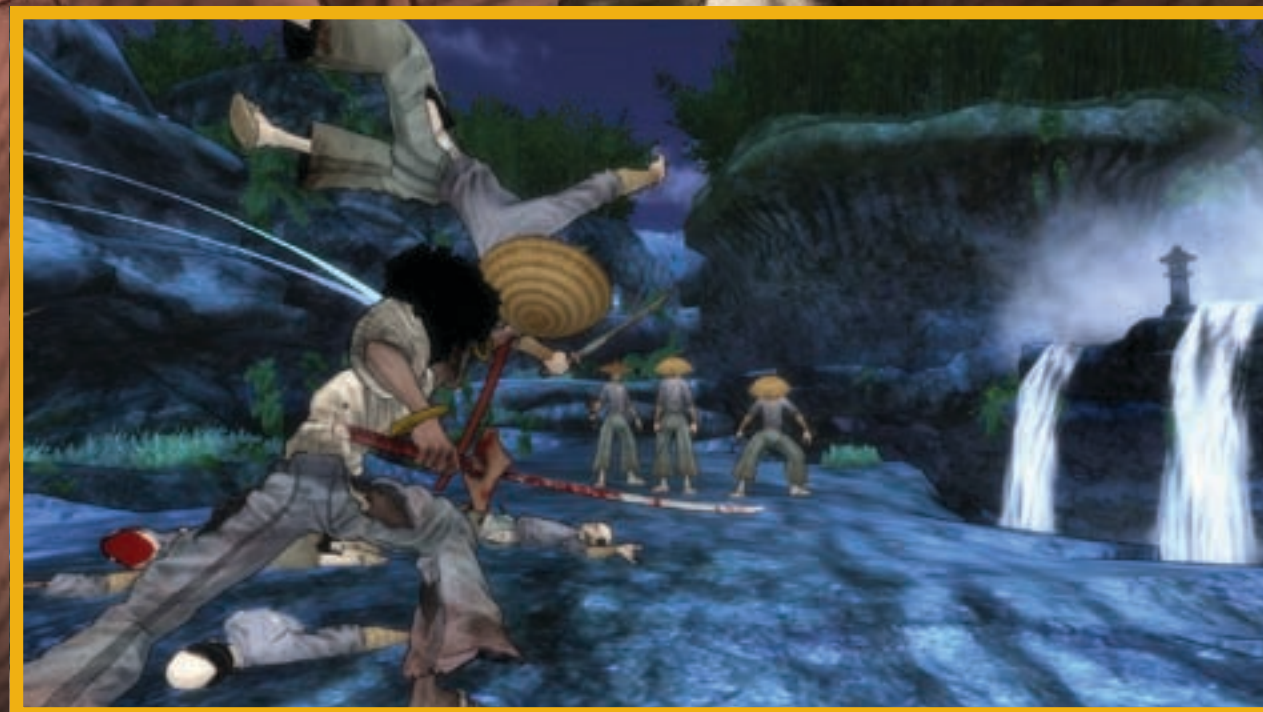




i uživanje može da počne. Odlični modeli likova su osenčeni cell-shading tehnologijom, sa do crtanim linijicama koje odlično imitiraju japanski stil crteža. Animacije nisu savršene, ali su vrlo fluidne i dovoljno su dobre da se njihove nesavršenosti i ne primećuju za vreme igre. U tome možda pomažu i vodoskoci krvi koji prosto lipte iz posečenih protivnika, ali opet nikada ne izgledaju isuviše brutalno. Pozadine su odlično dizajnirane i prikazane, a na ekranu nema nikakvih informacija, već je potpuno slobodan za borbe. Sjajan utisak ostavlja i gluma (glumci iz serije pozajmljuju glasove i likovima u igri), zvučni efekti i sjajna muzika koju ovoga puta nije kompletno kompnovao RZA (kao u seriji), ali

Nakon sjajnog uspeha koju je serija doživela, bilo je logično da se pojavi i igra, koju su fanovi jedva čekali

je dovoljno uticao na ekipu da se njegovo odsustvo ne primeti. Ono što je posebno dobro urađeno tokom cele igre je kombinovanje akcije sa muzikom, pa će se vrlo često činiti da pesme idu u ritmu igračevog baratanja katanom.



Sam sistem borbe ne odskače mnogo od igara ovog tipa (Ninja Gaiden Sigma i Devil May Cry na primer), ali je mnogo više podložan button mashingu, nego što bi to trebalo. Zaista, da biste prešli igru od početka do kraja nije potrebno ovladati svim komboima koji postoje, nego samo dovoljno ritmično menjati osnovne udarce. Istina je da postoje odlične kombinacije udaraca koje Afro ume da izvede, ali mnogi igrači neće imati motiva da ih nauče. Pored sistema blok-kontranapad koji dobro radi, ono što je zanimljivo u sistemu borbe je Focus. Što više udaraca

Afro veže, to je sposobniji da se fokusira i izvede vrlo razorne napade koji maltene jednim udarcem eliminišu protivnika (presecanjem na pola, na primer). Tu je i Overfocus u kom Afro upada u potpuni borbeni trans, pa se on i njegova verna katan pretvaraju u pravu mašinu za brzo sakaćenje protivnika.

I do sada u opisu sve zvuči baš naglašeno dobro, ali već negde posle tri – četiri sata igre (od desetak koliko je potrebno da se Afro Samurai pređe) mane polako počinju da isplivavaju na površinu. Svako malo akcija će biti prekinuta nekom kratkom scenom u kojoj protivnici u najrazličitijim pozama skaču na Afroa, što izgleda sjajno, ali ume da smori igrača koji jedva čeka da nastavi sa sec-

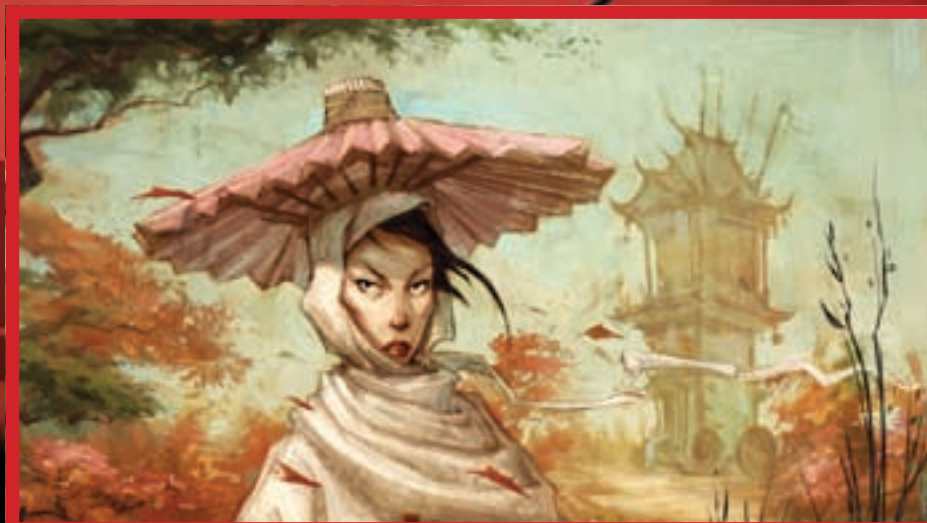
nuti blok-kontranapad sistem, što ih ne čini naročito zanimljivim niti inovativnim. I poslednja primedba koju imamo ide na račun priče, ne zato što ne prati 100% anime (mada je igra zaista dosta drugačija od uzora što se priče tiče), nego zato što nije baš najveštije ispričana i ume da bude pomalo nerazumljiva.

Afro Samurai je skup mnogo

kanjem. Takođe, primetno je da ćete često morati da se šetkate kroz lokacije napred-nazad. A verovatno najveći problem je već pomenuta mogućnost button-mashinga koja će učiniti igru na trenutke dosadnom. Ne mnogo dosadnom, ali dovoljno dosadnom da se igrači pomalo smore posle vrhunskog početka. Takođe, svi boss-fightovi se previše oslanjaju na pome-

odličnih delova, koji nisu baš savršeno uklopljeni u igru. Malo koherentnija priča i bolje podešena težina igre, kao i raznolikiji boss fightovi bi učinili celokupno iskustvo daleko boljim, a Afro Samurai bi se upisao zlatnim slovima u istoriju žanra. Ovako, u pitanju je prilično dobro ostvarenje, koje će pružiti dosta zabave u prvom prelazu, ali će malo koga inspirisati da ga odigra više puta.

Odlični modeli likova su osenčeni cell-shading tehnologijom, sa docrtanim linijicama koje odlično imitiraju japanski stil crteža





BLOOD BOWL[®]

-THE VIDEO GAME-

Blood Bowl je sada video igra!

Blood Bowl, popularna stona igra Games Workshopa od sada i na PC-u i konzolama! Ne samo kombinacija taktičko-strateške i sportske igre, Blood Bowl je pre svega sjajno i nasilno ostvarenje u kom cilj – vođenje svog tima do finala Blood Bowl-a – u potpunosti opravdava sredstvo. Kako biste došli do cilja, morate da sastavite i vodite svoj tim kroz veliki broj šampionata i turnira.

WWW.BLOODBOWL-GAME.COM

FOCUS
HOME INTERACTIVE

**GAMES
WORKSHOP**

**PC
DVD
ROM**

XBOX 360

PS2
PlayStation Portable

NINTENDO DS
NINTENDO DS EST UNE MARQUE DE NINTENDO

**CYANIDE
studio**

© Games Workshop Ltd. All Rights Reserved. Published and distributed by Focus Home Interactive under licence from Cyanide. Games Workshop Limited 2009. Blood Bowl, The Blood Bowl logo, GW, Games Workshop, Warhammer, the Warhammer Device, and all associated marks, logos, places, names, creatures, races and race insignia/devices/logos/symbols, vehicles, locations, weapons, team and team insignia, characters, products, illustrations and images from the Blood Bowl game and the Warhammer world are either ®, ™ and/or © Games Workshop Ltd 2000-2009., variably registered in the UK and other countries around the world, and used under license. All rights Reserved. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners.

extreme **CC**

Extreme CC je autorizovani Focus Home Interactive distributer · tel: +381 11 3809-143, 3809-144, 3809-130, 3809-230 · www.extremecc.rs

BIONIC COMMANDO

Moja je ruka brža od zvuka!

Kada se pre više od dve decenije pojavio Bionic Commando (o kom ćemo kad za to dođe vreme pričati u Retro rubrici), prvo na arkadnim mašinama, a zatim i na NES-u, postao je veliki hit. Igra se sporadično pojavljivala i na drugim igračkim platformama, ali prilično stidljivo. Prošle godine smo imali priliku da uživamo u rimejku – igri

Bionic Commando je, na kraju, još jedna od igara koje spadaju u moderne akcione hitove

Bionic Commando: Rearmed koja je na zaista sjajan način rekreirala original. Pred nama je sada potpuno novi Bionic Commando, koji nažalost nije dobar koliko smo želeli, ali je sasvim igriv.

Glavna fora u Bionic Commando serijalu uvek je bila bionička ruka kojom je opremljen glavni junak, i koja mu služi i za borbu, ali pre svega za kretanje po okolini. Nešto izme-

Platforma:
X360, PS3, PC

Razvojni tim:
Capcom GRIN

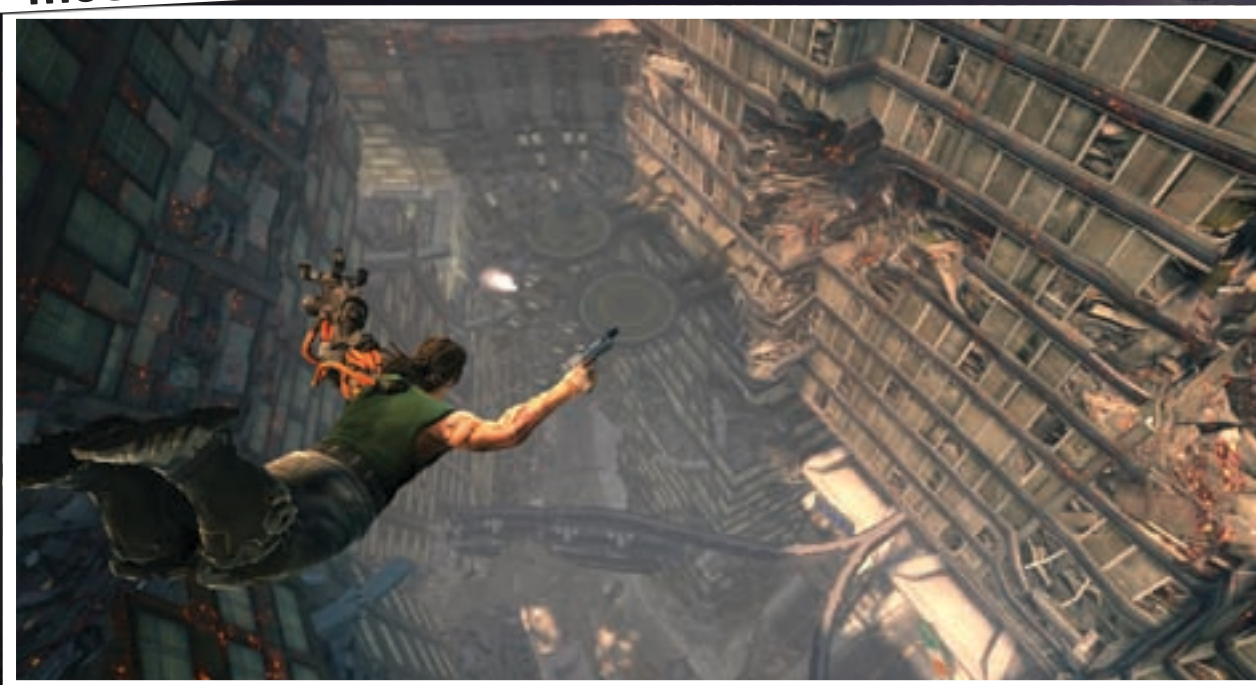
Izdavač:
Capcom

Internet adresa:
www.bioniccommando.com

Maloprodajna cena:
oko 50 evra



- ✓ Interesantni potezi.
- ✓ Dobra grafika.
- ✗ Nekima će korišćenje bioničke ruke biti naglašeno teško.





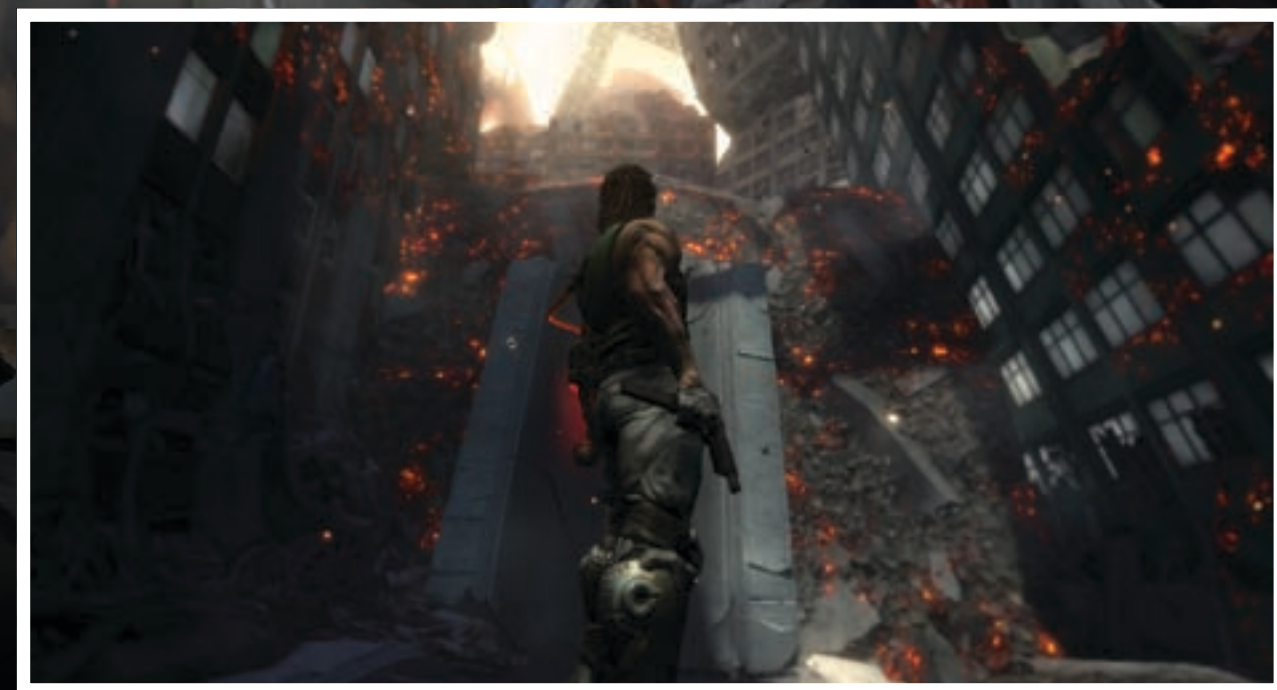
đu Spider-manove mreže i biča koji nosi doktor Henry Jones Junior. Slično je i u ovom delu, ali je 3D okruženje ipak ogromna razlika. Sada je potrebno određeno vreme za uvežbavanje i privikavanje na fizički model koji je zaista izvrstan. Međutim, to što možda njihanje nije jednostavno kao što je bilo nekada davno, se u potpunosti da nadoknaditi vrhunskim osećajem prilikom kretanja i sjajnim mogućnostima koje bionička ruka danas ima. Zapravo, slično Spideyevom kretanju kroz Menhetn u Spider-Manu 3, i ovde će vešti igrači uživati samo u tom delu igre. Sa druge strane, oni kojima ne legne korišćenje ruke na ovaj način, će se poprilično razočarati time što će često morati da je koriste.

Kao što smo rekli, bionička ruka se može koristiti i u borbi, i to na par prilično kreativnih načina koje će i sam glavni lik otkriti tek u kasnijim stadijumima igre, pa je bolje da ih ne saznate dok za to ne dođe vreme. Tu je i prilično dobar arsenal, koji će se takođe širiti što dalje u igri stignete. Postoji više vrsta granata, pištolja i automatskih puški, kao i dosta specijalnih oružija čije je korišćenje mudro limitirano vrlo malom količinom municije koja postoji u igri. Dakle, morate pomalo da planirate kada i kako da iskoristite neko posebno razorno ili korisno naoružanje.

Što se tiče protivnika na koje ćete municiju potrošiti, pate od istog problema kao i većina njihovih srodnika u drugim igrama koje su

Glavna fora u Bionic Commando serijalu uvek je bila bionička ruka kojom je opremljen glavni junak, i koja mu služi i za borbu, ali pre svega za kretanje po okolini

u skorije vreme izašle. Više veštačke inteligencije moguće je pronaći u stolici na kojoj sedite dok čitate Play!, a da bi malo otežali igru Capcom GRINovci na vas bacaju sve više i više stolica kako igra odmiče. Dakle, nema tu mnogo taktike, samo arkadno napucavanje, što ume da bude zanimljivo kada naćete na par prilično kreativno zamišljenih protivnika, ali kada se borite protiv potpuno bezličnih





vojnika, ume da bude vrlo dosadno. Boss fightovi su najsvetlija tačka, ali bi definitivno moglo da ih bude više.

Bionic Commando je bio najavljivan i kao igra sa otvorenim svetom (odnosno gradom u kom se odvija), ali istina nije ni približno takva. Iako postoji određena sloboda prilikom kretanja, u svakom trenutku je vrlo jasno kuda i kako se treba kretati da bi se igra prešla, a ne postoje neki bitniji momenti (osim sakupljanja svega što se može sakupiti u igri) koji bi igrače naterali da se zapute u istraživanje. Čak je

Kao što smo rekli, bionička ruka se može koristiti i u borbi, i to na par prilično kreativnih načina koje će i sam glavni lik otkriti tek u kasnijim stadijumima igre

surovo lako poginuti ukoliko ste isuviše radoznali, pošto je čitav grad obavljen radijacijom koja se iznenada pojavljuje i lišava igrača života, pa ostaje prilično nejasno šta je zapravo bila poenta i najave i krajnjeg rešenja.

Ono na šta nemamo veće primedbe su grafika i zvuk, koji sasvim fino vrše posao tokom igre, kako sa tehničke tako i sa dizajnerske strane. Primedbe imamo na ličnost glavnog junaka koji je potpuno nebitan i zaboravljiv lik, kao i na priču koja je em zbrzana, em nezanimljiva. Bionic Commando je, na kraju, još jedna od igara koje spadaju u moderne akcione hitove (i kojih ima mnogo u ovom broju). Pružiće igračima par sati dobre zabave, ali će vrlo brzo nakon toga biti zaboravljena, a mesto će joj zauzeti sledeći instant hit.



THE CHRONICLES OF RIDDICK: ASSAULT ON DARK ATHENA

Da li se dugogodišnje čekanje na The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena isplatilo?

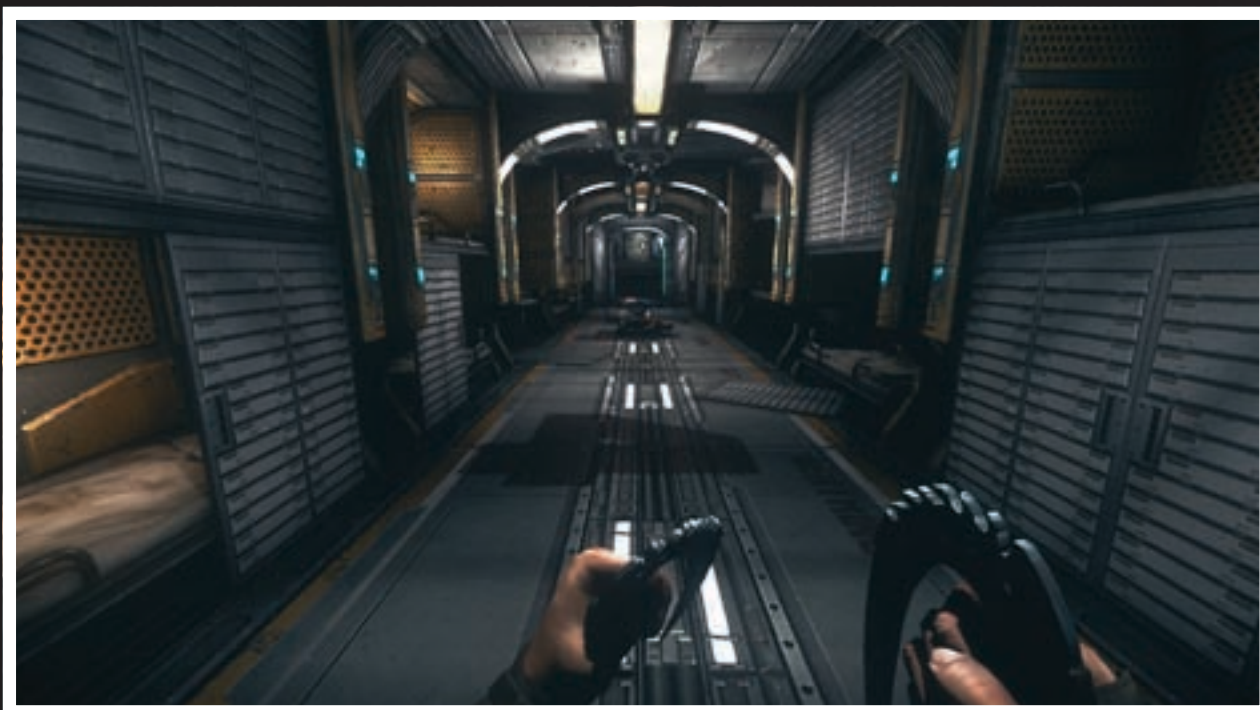
Posle produžene neizvesnosti vezane za sudbinu igre, i posle spajanja Activision-a i Blizzard-a (jer je Vivendi dugo vremena posedovao licencu, da bi je konačno prodao Atari-ju), konačan proizvod je pred nama, i odgovor na pitanje sa početka teksta će umnogome zavisiti da li ste pre pet godina odigrali fenomenalni The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay. Ukoliko jeste, isti sadržaj prepakovan u novu formu će za vas verovatno predstavljati samo prijatni dvopodnevni vremeplov u 2004. godinu. Ukoliko niste, ovo je prava šansa da se upoznate sa jednim od najvećih sleeper hitova dekade na izmaku; zabrinjavajuća je činjenica da je port Butcher Bay-a na PC prodat u

mizernih tridesetak hiljada kopija, pogotovo ukoliko se uzme u obzir da su je ista igra bila jedna od najprodavanijih naslova za Xbox te 2004. godine.

The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena je rimejk Butcher Bay-a u punom smislu te reči i na početku će vam trebati malo vremena da se pomirite sa tom činjenicom (naravno, ukoliko ste igrali prethodni naslov). Srećom,

Izvođenje izdvaja igru od preovlađujuće mase generički pravljenih FPS-ova

iz menija igre je moguće odmah pokrenuti i novu kampanju, Assault on Dark Athena, ukoliko želite da preskočite već pređeno gradivo i odmah se bacite na novo štivo koje se direktno nadovezuje na kraj Butcher Bay-a, i prati događaje posle Ridikovog bekstva. Ali da krenemo redom: stavljeni ste u ulogu Ridika, ozloglašenog ubice, koji na početku biva deportovan u najgori zatvor u galaksiji – Butcher bay; vremenski, radnja igre je smeštena pre filmova Pitch black i Chronicles of Riddick, i sa njima gotovo da nema dodirnih tačaka. Nemoguće je ponovo ne primetiti fenomenalan posao koji je razvojni tim je uradio na stvaranju uver-



85



- ✓ Inovativno
- ✓ Tehnički savršeno
- ✗ Relativno kratko
- ✗ Zahtevno

Platforma:
PC, Xbox 360, PS3

Razvojni tim:
Starbreeze Studios

Izdavač:
Atari

Internet adresa:
www.atari.com/riddick

Domaći distributer:
www.extremecc.rs

Maloprodajna cena:
3999 din.



ljive, filmske atmosfere. Od bitnih stvari, poput scenarija, dizajna nivoa, preko fantastične sinhronizacije, odlično uklopljenih skriptovanih sekvenci, do najsitnijih detalja (poput nepostojanja klasičnog interfejsa, blage promene perspektive prilikom čučnja, pojačavanja pulsa u napetim situacijama, fenomenalnog menija), sve je urađeno krajnje studiozno, i kod igrača stvara jak osećaj pripadanja Riddikovom univerzumu. Kao i filmovi, i igra obiluje krvavim scenama (čak i igrači oguglali na virtualno nasilje će se naći zatečeni prvom scenom konfrontacije sa naoružanim protivnikom u uvodnom delu) i eksplisnim rečnikom. Zapravo, Riddik je jedan od onih naslova gde Mature starosni rejting, koliko je igra dobila, ima opravdanja u stvaranju prave atmosfere zatvora u koji se sliva najgori šljam galaksije.

Izvođenje izdvaja igru od preovlađujuće mase generički pravljenih FPS-ova, koji serviraju istu vrstu

gejmpleja od početka do kraja. The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena ovde sija u punom svetlu pružajući sjajno izbalansiranu mešavinu šunjalice (koja dobi-

Dark Athena spada u sam vrh kvaliteta, ali to nažalost ima svoju visoku hardversku cenu

ja sasvim novu dimenziju kad Riddik dobija sposobnost gledanja u mraku na trećini prve kampanje) i klasične pucačine (koja kulminira u momentima kad igrač preuzima kontrolu nad mekovima). I mada se ne može reći da je bilo koji od ova dva segmenta revolucionaran, samo iskustvo smenjivanja izvođenja ostavlja igrača prikovanog za ekran, i morali bismo dobro da se pomučimo da se setimo FPS-a ovoliko raznovrsnog tempa igranja. Sve na šta ste navikli igrajući naslove poput Splinter Cell-a ili Thief-a možete sresti u igri - skriva-



Novo štivo se direktno nadovezuje na kraj Butcher Bay-a, i prati događaje posle Ridikovog bekstva

nje po senkama, pucanje u sijalice, vratolomije po kutijama/ispustima/ventilacionim otvorima ili tiho uklanjanje stražara. Takođe, skoro na svakom nivou postoji više načina za prolaz, što se naravno ne može okarakterisati kao nelinearnost, ali u svakom slučaju obogaćuje iskustvo.

Druga kampanja pruža u osnovi isto

iskustvo kao i Butcher Bay, za šta je delom zaslužan i identična struktura zapleta: posle bega iz zatvora, Ridika tokom hibernacije zarobljava brod "Mračna Atina", tako da ćete se još jednom naći u sličnom, neprijateljskom okruženju. Ritam igre ponovo varira, od bliskih borbi i šunjavanja po senkama sa početka kampanje do furioznih akcionih sekvenci u kasnijim delovima (pogotovo kad dobijete SCAR pušku).

Sa aspekta grafike, Dark Athena spada u sam vrh kvaliteta, ali to nažalost ima svoju visoku hardversku cenu, i ne možemo da se otmemo utisku da je Butcher Bay bio mno-



go bolje optimizovana igra (doduše, stari naslov iz 2004. u to vreme nije mogao da se meri sa grafički naprednijim naslovima poput Far

Cry-a ili Half-Life-a 2). Interesantno, razvojni tim je ostavio mogućnost da pokrenete igru u originalnom endžinu, tako da ćete imati priliku da se iz prvog lica uverite u pomak vizuelnog aspekta naslova.

Oceniti igru poput The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena, nimalo nije lak posao. Hipotetički, da se radi o naslovu koji se prvi put pojavljuje na tržištu, igra bi zaslužila daleko veću ocenu, što znači da ukoliko niste igrali Butcher Bay, Dark Athena predstavlja pravu poslasticu koju ne bi trebalo da propuste ni igrači koji se nerado mašaju za ovaj žanr. Sa druge strane, diskutabilno je koliko će nova kampanja, koja se može slistiti za dva popodneva uspeti da zasiti apetite igrača koji su na nastavak Ridikovih avantura čekali pet godina.



DEMIGOD

Da biste postali bog, pobijte ostale polubogove

Ako ste jedan onih igrača koji želi da bude u ulozi nezamislivo jakog bića i želi da vlada svetom, ovo je pravi naslov za vas. Demigod nas stavlja baš tu ulogu, doduše moraćemo malo da se pomučimo dok ne zavladaemo svetom...

Ova igra kroz zarazan i zanimljiv gameplay kombinuje nekoliko žanrova koji su spakovani u zanimljiv paket. Kao jedan od osam probranih ratnika, pridružujemo se mračnoj ili svetloj strani i cilj nam je, uglavnom, da razmažemo protivnika po bojnopolju kako bi lakše došli do pobede i možda na kraju svega postali bog. Ako ste mislili da priča ima nešto više da ponudi, moraćemo da vas razočaramo jer je to sve. Potomci bogova i odabrani

smrtnici se borbama u raznim arenama dokazuju kako bi stekli šansu da popune upražnjeno mesto u Panteonu kao božanstvo. I to je to, nema daljeg raščlanjivanja kako/

Cilj razvojnog tima je bio da partije ne moraju da traju po sat vremena kako bi se bitka razvila

zašto/gde. Tu smo gde smo, daj da polupamo dovoljan broj protivnika i zauzmemo to preostalo mesto među bogovima.

Na prvi pogled očigledno je da je razvojni tim za osnovu imao mod mapu Defense of the Ancients (DotA) Warcraft III igre. Ma koliko ovaj naslov ličio na DotA mod, razvojni tim se svim silama trudio da igra nema previše sličnosti sa istim. Nema komplikovanih recepta za predmete, nema puno heroja koji moraju detaljno da se prouče, umesto uništavanja kula ovde igrači moraju da čuvaju zastavice na mapi... Mora se priznati da je jako teško napraviti nešto potpuno novo kako ne bi bili prozivani za krađu ideje. Demigod je uspeo u tome.



Platforma:
PC

Razvojni tim:
Gas Powered Games

Izdavač:
Stardock i Atari

Internet adresa:
www.demigodthegame.com

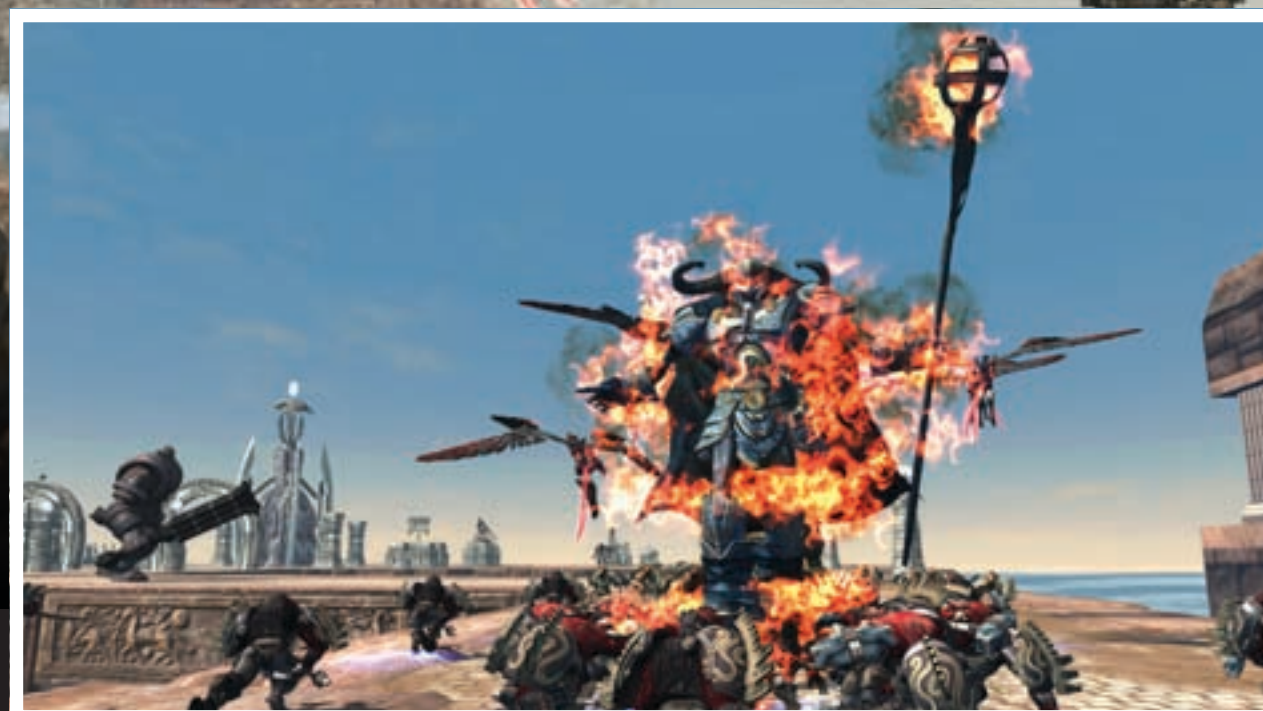
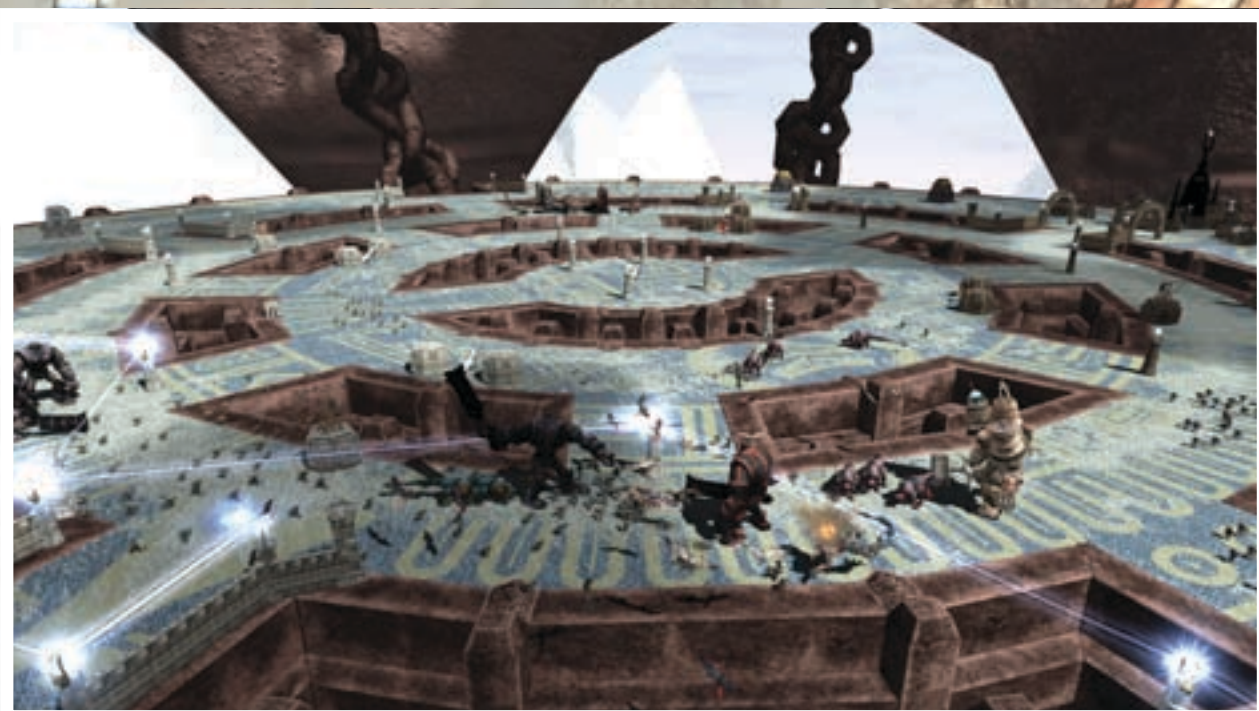
Domaći distributer:
www.extremecc.rs

Maloprodajna cena:
3499 din.

84



- ✓ Brze partije
- ✓ Jednostavnost
- ✗ Izbagovan multiplayer
- ✗ Nedostatak priče



Cilj razvojnog tima je bio da partije ne moraju da traju po sat vremena kako bi se bitka razvila. Pošto tutoriala nema, igrač će prvi put biti bačen na sredinu bazena i na njemu je da se snađe i nauči brzo da pliva. Moguće je da će ovo odvratiti neke igrače, ali to je jedini način da svi brzo savladaju način izvođenja ovog dela. Sistem uparivanja igrača je osmišljen tako da se igrači uvek bore sa protivnicima slične veštine. Dakle, dobri i isku-

sni igrači će biti uparivani sa sebi sličnima, dok će se oni koji su tek počeli avanture u Demigodu boriti sa drugim početnicima. Ovim se izbegava da se neki novajlija prošurnja među dobre igrače i pokvari im zabavu, i obratno.

Dok je DotA prilično složena i za njeno razumevanje je potrebno dosta vremena provedenog istražujući mapu, recepte i sve moguće karaktere i njihove veštine, Demi-

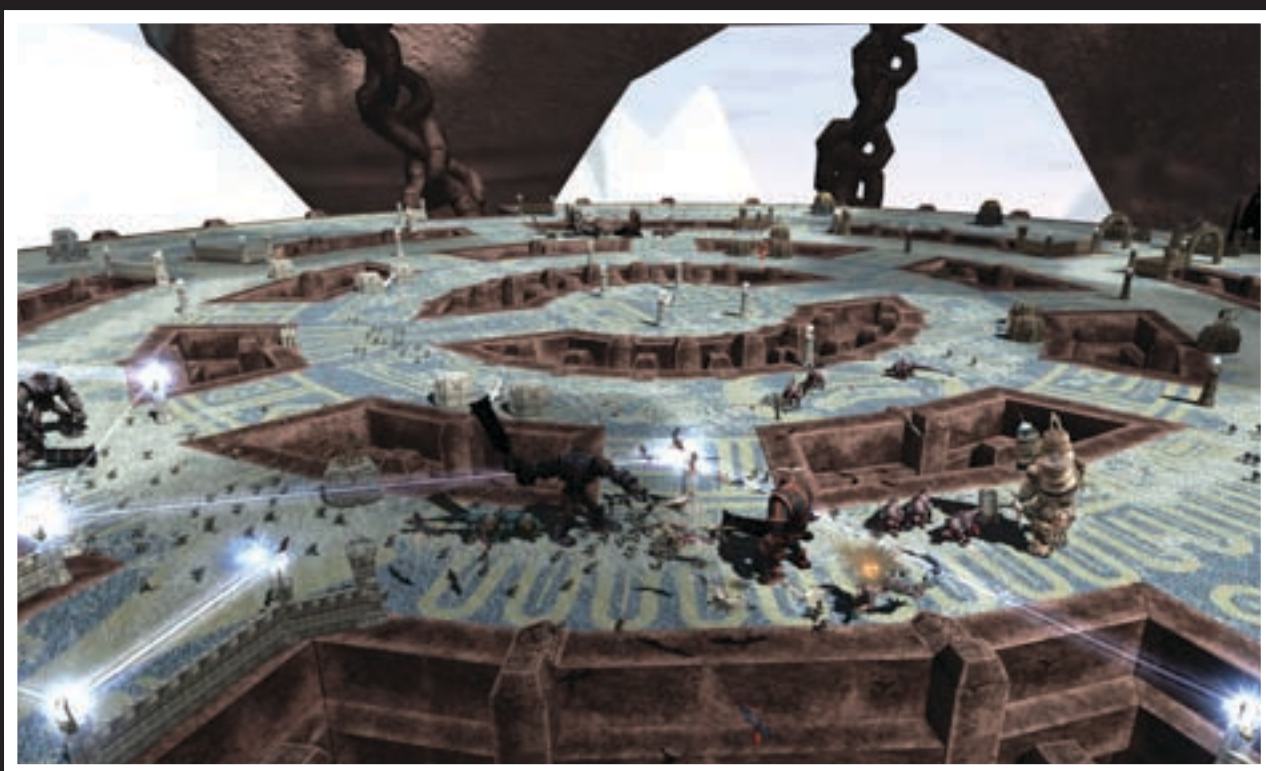
god je napravljen tako da se igrač odmah baca u žar bitke. Naravno i on zahteva malo vežbe i upoznavanja, za šta u ovom slučaju zapravo i služi single player, ali ni približno onoliko koliko je potrebno za DotA-u. Za bilo kog, od mogućih osam karaktera da se igrač odluči,

**Mlaćenje sa botovima
je prilično zabavno,
iako nema nikakvog
story moda koji bi nam
bilo šta objasnio**

iskustvo koje se zaradi na bojnopolju će omogućiti nadogradnje i sistem je napravljen tako da je moguće svoj stil igre preneti na borca i tako kreirati sopstvenu taktiku. Pare se, pored kupovine raznih predmeta koji unapređuju pojedine karakteristike, mogu potrošiti i na unapređivanje zamka i jedinica tima.

Postoje četiri scenarija: Conquest, gde je cilj ubijati protivnike; Cita-

del, trka u sakupljanju poena koji se dobijaju zauzimanjem i odbranom određenih pozicija na mapi; Fortress, tim ima zadatak da uništi kompletno utvrđenje protivnika; Slaughter, igrači imaju za cilj da sakupe određen broj ubistava pre protivničkog tima. U svim scenarijima, ključ pobede leži u zauzimanju strateških lokacija koje daju iskustvo i druge bonuse koji omogućavaju igraču da nadogradi karaktere i bazu. Trenutno igra ima



samo osam mapa što je prilično razočaravajuće imajući u vidu da je ovaj naslov na prvom mestu multiplayer igra. Nadu nam daje najava da će u predstojećim mesecima biti još mapa i modova.

Igra koja se u prvom planu nameće kao revolucionarno multiplayer ostvarenje jednostavno je morala da ima dobru podršku za više igrača. Ovde to, na veliku žalost, u prvom momentu nije bio slučaj. Kada je Demigod izašao u prodaju mul-

tiplayer sistem je patio od mnogih problema. Serija zakrpa je donekle dovela taj segment igre u red, ali još uvek se može desiti da igrač ne može da nađe igru po sat vremena i da ima problema sa konekcijom. Multiplayer igra bez dobre podrške za isti u startu gubi veliki broj potencijalnih igrača.

Mlaćenje sa botovima je prilično zabavno, iako nema nikakvog story moda koji bi nam objasnio gde se mi to zapravo borimo, ko

su svi ti anđeli, demoni i minoturi sa kojima se borimo rame uz rame. Da su se samo malo više potrudili, istestirali sve opcije u igri, a za to vreme sklepali neku priču koji bi nas makar malo upoznala sa stvarima koje nas okružuju, sada bi imali ozbiljan naslov koji bi sigurno imao svoju publiku. Ovako, razvojni tim mora da uradi nešto zaista senzacionalno kako bi opet skrenuo pažnju na svoj naslov i kako bi ga opet stavio u prvi plan.

NEVERWINTER NIGHTS 2: MYSTERIES OF WESTGATE

Još jedan dobar dodatak za legendarnu RPG igru

Da smo kojim slučajem u jednom našem legendarnom filmu, komotno bi mogli da uzviknemo "Ovaj čovek je neuništiv"! Ili u našem slučaju, video igra. Od kako je utvrđeno da je Neverwinter Nights i njegov "toolset" praktično idealan poligon za razvoj avantura po Dungeons & Dragons pravilima, zvanične i nezvanične kampanje počele su da naviru sa svih strana. Podsetimo se, za prvi deo su izašle dve ekspanzije i nekoliko kraćih modula, dok su drugi deo ispratili takođe dve ekspanzije, ali se nezvanični moduli na NWVaultu ne mogu prebrojati.

Mali studio Ossian poznat nam je od ranije po jednom od najkvalitetnijih nezvaničnih modula za prvi deo - Darkness over Daggerford. Isti studio prihvatio se posla oko mini

kampanje za drugi deo, čiji je razvoj završen pre više od godinu dana ali je cela stvar stajala jer je Atari navodno razvijao zaštitu koja će onemogućiti piratizovanje, pošto je planirano da se modul isporučuje isključivo u download varijanti. I to je okončano, tako da je Mysteries of Westgate napokon pred nama.

Pošto iskeširate deset evra na Atarijevoj onlajn prodavnici i preuzmete paketić od nepunih 350 MB, sazna-

ćete da je Atari i ovde primenio onu nepopularnu DRM zaštitu koja broji aktivacije, kao na nekim drugim novijim naslovima istog izdavača. Aktivacija se obavlja "nečujno", pri prvom startovanju modula direktno iz igre, tako da krajnji korisnik to najverovatnije neće ni primetiti. Uglavnom, dozvoljene su tri aktivacije na tri različita kompjutera, a za sve preko toga potrebno je kontaktirati Atarijevu podršku na e-mail.

Uvodna sekvenca napravljena je u endžinu igre i sasvim lepo objašnjava priču, koja je inače potpuno nezavisna od prethodnih delova i ekspanzija - u nekoj od brojnih avantura, pronašli ste misterioznu masku, nakon čijeg stavljanja ne možete da se oslobodite užasnih noćnih mora. Pokušajte da se otarasite ma-

Platforma:
PC

Razvojni tim:
Ossian

Izdavač:
Atari

Internet adresa:
www.atari-store.eu

Cena:
10 evra

85



- ✓ Dobra priča
- ✓ Interesantni pratioci
- ✓ Dizajn
- ✗ Atarijeva DRM zaštita

**Mysteries of Westgate
ne zahteva nijednu
od ekspanzija, ali će,
u slučaju njihovog
prisustva, omogućiti
korišćenje rasa i klasa
koje su one donele**



ske nisu urodili plodom, jer vam se posle nekog vremena uvek misteriozno vraća. Čarobnjaci nisu uspeli da vam reše problem, ali vam je jedan od njih ukazao da je maska identična onoj koju koristi lopovska gilda u gradu Westgate-u, lociranom negde na pola puta između Neverwintera i oblasti Thai, koju znamo iz ekspanzije Mask of the Betrayer. Znali ste šta vam je činiti ako mislite da sačuvate razum, pa tako igra počinje na brodu kojim plovite u Westgate, gde će ono što se na početku činilo kao kratka avantura pretvoriti u nešto daleko ozbiljnije i “epskije”. Kompletna igra odvija se u ovom gradu.

Kako je kampanja relativno kratka i nudi nekih petnaest do dvadeset sati igranja, nećemo kvariti ugođaj prepri-

čavanjem priče. Spomenućemo samo da je tu nekoliko “putanja” koje možete ispratiti do završetka igre, a možete da vodite tri pratioca, koja su jako dobro izvedena - na samom početku biće vam jasno da kriju duboke tajne, a njihovi često dijametralno suprotni pogledi na situacije izazivaće česte rasprave i svađe. I ovde je aktivan sistem uticaja na pratiocima, koji je Obsidian učvrstio još u drugom delu Star Wars: Knights of the Republica. Ossian se potrudio da na vaše akcije pratioci često burno reaguju, pa ćete dobro promisliti kome želite da se svidite. Iako je narativna komponenta igre daleko jača nego akciona, to nikako ne znači da su borbe biti lagane. Već pri prvom ozbiljnom “fajtu” biće vam jasno da nema ništa od “o-ruk” pristupa već je potrebno poznavati D&D pravila i tak-

tizirati pri svakom ozbiljnijem susretu sa neistomišljenicima, uz gomilu napitaka u inventaru.

Endžin igre već pokazuje ozbiljne znake starosti, ali to ni slučajno ne znači da je igra ružna. Ossian je izvukao maksimum sa dizajnerske strane, pa pojedini delovi Westgatea izgledaju fantastično, čak i na srednjem nivou detalja. Jedina zamerka može se uputiti pojedinim loše izvedenim neigrivim karakterima u igri - nekoliko likova trebalo bi da predstavlja patuljke, ali su iskorišćeni modeli ljudi normalne visine koji su potom samo “skuplje-

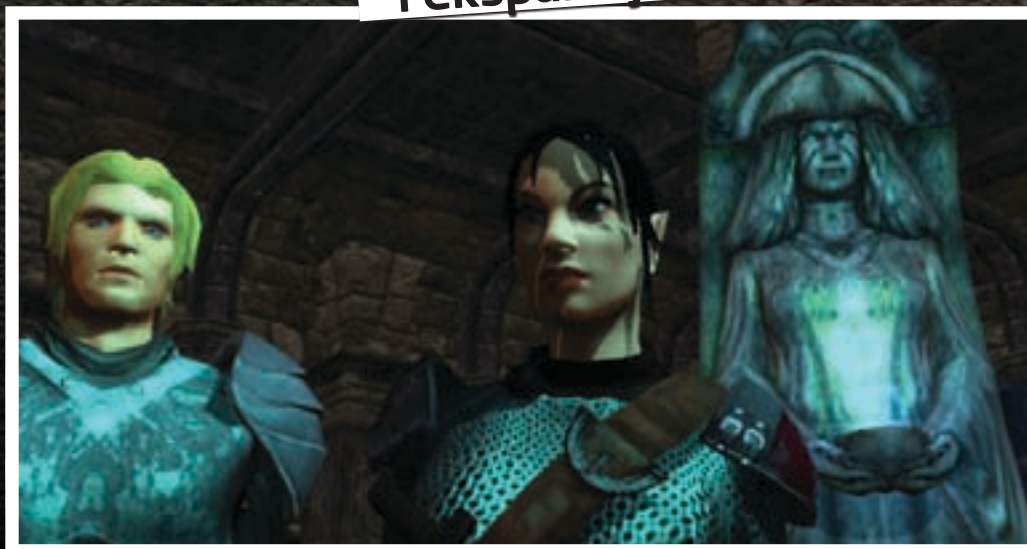
Priča je inače potpuno nezavisna od prethodnih delova i ekspanzija

ni”, te pojedine scene dijaloga izgledaju krajnje neprirodno. Grad se inače sastoji od svega nekoliko oblasti, a na mapi je implementiran i sistem brzog transporta između ključnih lokacija, tako da je fascinantno kako je Ossian na ovako malom prostoru uspeo da razvije priču koja traje duže od većine novih samostalnih igara, a da se ni u jednom trenutku igrač ne oseti kao da troši vreme na nepotrebne zadatke. Treba napomenuti i odlično nasnimljene govore u dijalozima - nema ih puno, verovatno zbog ograničenog budžeta kojim je Ossian raspolagao, ali su izvedeni daleko profesionalnije nego u mnogim igrama koje se prodaju po “punoj” ceni.

Mysteries of Westgate ne zahteva nijednu od ekspanzija, ali će, u slu-

čaju njihovog prisustva, omogućiti korišćenje rasa i klasa koje su one donele. Bez obzira na to, u bilo kojoj varijanti morate je apdejtovati najmanje na verziju 1.22. Igranje kreće sa karakterom osmog nivoa, u toku igre napredovaćete još najmanje četiri, a nipošto ne treba koristiti nekog od (prejakih) karaktera sa kojima ste završili prethodne delove, jer će to potpuno uništiti ugođaj.

Gledajući kvalitet ovog dodatka, možemo samo da zaključimo da je Atari komotno mogao da ga prodaje po ceni “pune” ekspanzije. MoW je prilično linearna igra, ali joj epskog filinga ne nedostaje. Drugi prolaz svakako neće biti tako impresivan kao prvi, ali i ta prva petnaestčasovna avantura vredi svaki evro.



VELVET ASSASSIN

Lepa i ubojita

Platforma:

PC

Razvojni tim:

Replay Studios

Izdavač:

Southpeak Games

Internet adresa:

www.velvetassassin.com

Maloprodajna cena:

oko 40 evra

79



✓ Atmosfera

✓ Okruženje

✗ Težina

✗ Kontrole

Skorašnja najava produžetka legendarne Thief frašize od strane Eidos Montreala je dobra vest za sve ljubitelje šunjalica, pogotovo ako se ima u vidu duži period posta kad je ovaj žanr u pitanju, čemu je doprinelo i kontinuirano odlaganje novog Splinter Cell-a. Ipak, kako je vrabac u ruci bolji od goluba koji će sa grane sleteti "kad bude gotov", pojava Velvet Assassin-a, punokrvne stealth igre, koja je na tržište izašla bez velike pompe i najava će svakako pomoći svim poklonicima žanra da premoste vremenski jaz do pojave pomenutih visokobudžetnih igara.

Predložak Velvet Assassin-a je neobičan za ovaj tip igara, s obzirom da je nemački autorski tim Replay Studios naslov smestio u Drugi svetski rat (što je do sada bilo rezervisano za FPS-ove i po koju strategiju). Stavljeni ste u ulogu Vi-

lete Samer, savezničkog špijuna; glavna junakinja je zasnovana na stvarnoj ličnost, Violeti Sabo, koja je bila tajni agent francuskog pokreta otpora za vreme rata. Ratno okruženje u naslovu je dobilo mnogo mračnije, ružnije, i realnije lice koje se umnogome razlikuje od standardnog epsko-testosteronsko-mačo predstavljanja tog perioda kroz igre. Svih dvanaest misija kroz koje ćete proći su košmarna sećanja glavne junakinje koja leži na smrtnoj postelji u francuskoj bolnici. Saživljavanje sa lepom i smrtonosnom špijunkom je uz napetu i možemo reći, mučnu atmosferu jedan od najvećih atributa igre, i na tom polju se razvojnom timu mogu uputiti reči hvala.

Samo izvođenje je kombinacija dobro poznatih elemenata već viđenih u drugim igrama istog žanra. Šunjanje po senkama, sakrivanje

Važnije od tehničkog aspekta je vizuelni dizajn naslova, kao i vrhunska animacija, što se posebno odnosi na bliske borbe i uklanjanja neprijatelja sa leđa



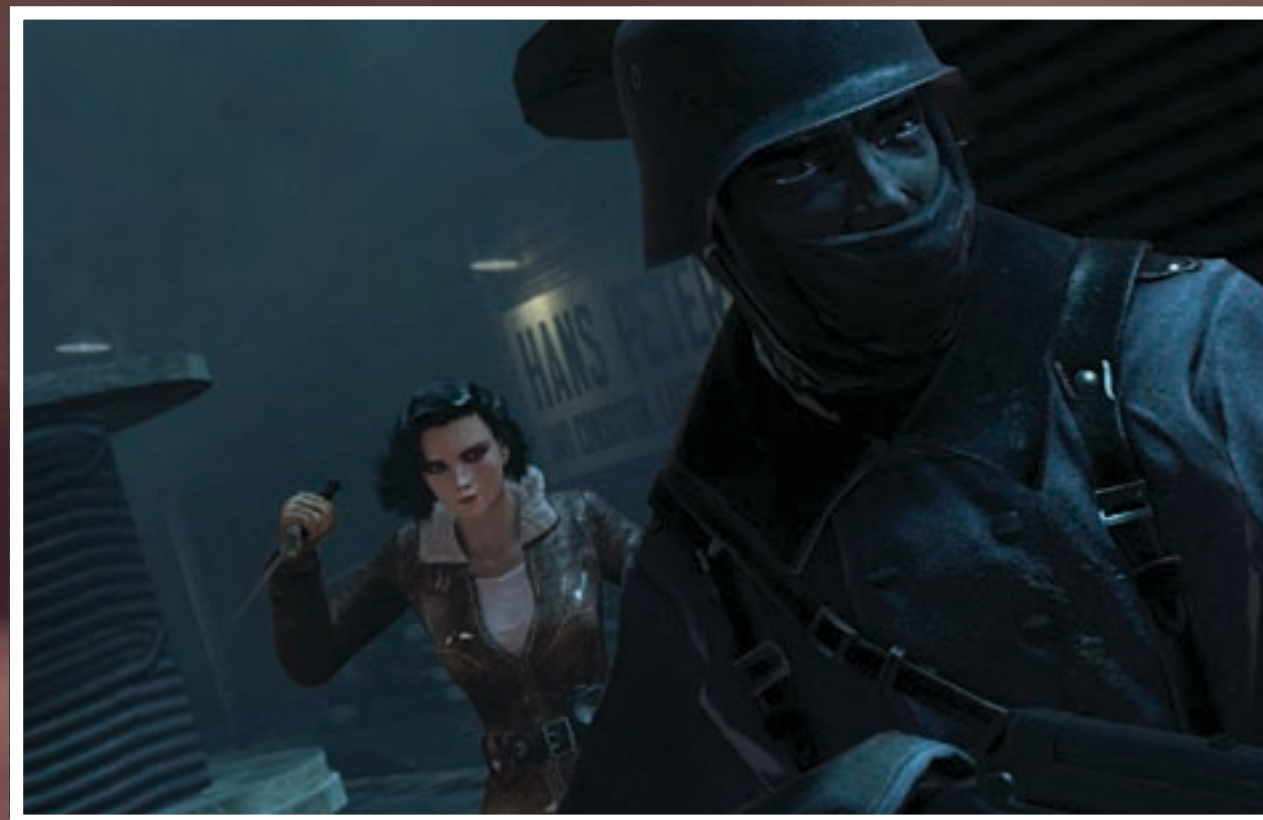


po žbunju, tiho uklanjanje smaknutih neprijatelja, virenje kroz ključalice – u Velvet Assassin-u nećete videti ništa revolucionarno, ali to samo po sebi ne predstavlja minus. Iako igra insistira na tihom, taktičkom pristupu misijama, ništa vas ne sprečava da raspalite po neprijateljima; ipak, ishod otvorenog sukoba će u velikoj većini slučajeva biti nepovoljan po vas, iz najmanje dva razloga. Prvi je što ćete uvek biti nadjačani, što je i logično, s obzirom da se nalazite na misijama duboko iza neprijateljskih misija. Drugi je što je upotreba vatrenog oružja urađena relativno trapavo; kao da igra ne detektuje pravilno putanju vaših projektila, tako da ćete često imati utisak da je metak “prošao” kroz protivnika. Ovo je veoma frustrirajuće, jer igra funkcioniše po sistemu checkpoint-a (ne možete sačuvati kad god vama odgovara, drugim rečima), pa vam se

crno piše ukoliko dignete uzbunu posle promašenog “head-shota”. Problemu doprinose i relativno neprecizne kontrole, što ne smeta toliko dok se šunjate, ali u momentu otvorenog sukoba tromost upravljanja glavnom junakinjom vas može koštati života. Municiju za oružja ćete dobijati na kašičicu, u ormarima razasutim po nivoima (ne možete ih pokupiti od palih protivnika). Velvet Assassin poseduje dva nivoa težine, i viši (agent) možemo da preporučimo samo tvrdokornim poklonicima franšize, ili ljudima sa dosta strpljenja. Interesantan dodatak izvođenju je upotreba tzv. “morphine” moda. Po nivoima ćete naići na špriceve sa morfinom, koje možete aktivirati u bezizlaznim situacijama, zamrzavajući vreme ukoliko želite da se sklonite sa linije vatre ili uklonite neprijatelja koji se nalazi na pogodnom mestu (vizuelno, upotre-



Saživljavanje sa lepom i smrtonosnom špijunkom je uz napetu i možemo reći, mučnu atmosferu jedan od najvećih atributa igre



ba ove opcije je veoma efektna). Morfin je veoma korisna opcija ukoliko se pametno koristi, jer suštinski nadomešćuje nedostatak čuvanja; ipak, nema ga u velikim količinama, i u jednom momentu možete nositi samo jedan špric. U igru su implementirani rudimentarni RPG elementi, koji vam omogućavaju da postepeno podižete tri atributa glavne junakinje – ipak, ovaj dodatak je više kozmetičke prirode nego što ima nekog velikog efekta na gejملهj. Struktura misija je čisto linearna, što je šteta – neki alternativni prolaz ili različiti pristupi rešavanju misija verovatno ne bi oduzeli mnogo vremena razvojnom timu, a dodali bi nov kvalitet izvođenju.

Velvet Assassin poseduje napredne opcije za podešavanje grafike, ali generalno gledano, igra izgleda veoma pristojno, i radiće dobro i

na starijim mašinama. Važnije od tehničkog aspekta je vizuelni dizajn naslova, kao i vrhunska animacija, što se posebno odnosi na bliske borbe i uklanjanja neprijatelja sa leđa. Zvuk u igri je takođe impresivan, kako jeziva muzika koja prati tempo igranja (pojačava se kako se primičete mračnom hodniku), tako i fenomenalna sinhronizacija glavne junakinje, čiji će vam umorni glas slati žmarce niz kičmu. Simpatičan dodatak atmosferi je činjenica da Nemci međusobno govore na maternjem jeziku, što je lepa promena u odnosu na uobičajeni “Ja wohl” engleski WW2 igara.

I pored objektivnih mana, kao što su težina i sveukupna neispoliranost naslova, Velvet Assassin predstavlja prijatno iznenađenje i pravi pokazatelj da ljubitelji žanra ne treba da brinu.

7.62 HIGH CALIBRE

Konačno iole igriv, mada ne i dobar, Jagged Alliance klon

Klonovi kultnog serijala Jagged Alliance u poslednje vreme zaista niču kao pečurke posle kiše. To možda i ne bi bilo loše da nema činjenice da su svi odreda bezvezni i dosadni, a često i neigrivi. Iako naslov 7.62 High Calibre spada u ovu grupu "pečurki", on poseduje jednu ključnu činjenicu koja ga ističe u masi – ovde se ne radi o direktnom klonu, već o nastavku klona, tj. igre Brigade E5: New Jagged Union, tako

da je 7.62 tek posredno vezan za Jagged Alliance franšizu. Ovo znači da napokon dobijamo jedan relativno originalan naslov, koji se ne drži za Jagged Alliance kao pijanac za plot.

Da započnemo sa radnjom koja je, zamislite, čak i interesantna. Nalazite se u ulozi plaćenika, koji dobija zadatak od Ruske mafije da pronađe izvesnog gospodina i "penzioniša" ga jednom za svagda. Radnja

se odvija u fiktivnoj latinskoj bananar Republici Algeira i njenim susedima. Algeira je trenutno u stanju nekakvog "tihog" hladnog rata između pobunjenika i vlasti, pa ćete tako biti u situaciji da saradujete sa jednom ili sa drugom stranom kako bi ispunili svoj cilj. Pohvalno je to što u igri nema crno-belih odnosa; dobra proamerička vlada će se često na represivan i diktatorski način odnositi prema problemima,

Kada smo već kod para,
skoro uvek ćete biti
u nekakvom minusu,
što je zapravo dobro
jer podiže tenziju

dok će pobunjenici krvavo pokazivati Staljinistički stav prema protivnicima revolucije. Ovo je vrlo pozitivno – nikada nećete biti sigurni da radite za "dobre momke" i često ćete preispitivati svoje odluke, a u određenom momentu ćete biti u situaciji da izaberete da li želite da se pridružite jednoj od zaraćenih frakcija, ili da ostanete svoj na svome. Naravno, sve vaše odluke će duboko uticati na tok igre.

Platforma:
PC

Razvojni tim:
Apeiron

Izdavač:
1C Company

Internet adresa:
www.1cpublishing.eu/game/7-62

Maloprodajna cena:
oko 30 evra

78



- ✓ Prvi omaž serijalu Jagged Alliance koji nije potpuna truba.
- ✗ Previše bagova
- ✗ Nedovoljno iskorišćen potencijal
- ✗ Deluje nezavršeno



U toku igre vodite svog plaćenika kog pravite na samom početku, i još maksimalno pet pratilaca. Likovi poseduju neke RPG statistike i attribute, ali je čitav koncept ekstremno konfuzan, zato što nigde precizno nije objašnjeno šta je šta. Ovo pogotovo dolazi do izražaja u početku igre – nećete imati pojma kako da raspodelite poene, i trebaće vam sati i sati igranja da shvatite da ste naravno, učinili nekoliko velikih greški, a tada više nema nazad. Isto važi i za plaćenike, čije ćete statistike videti TEK kada ih primite u ekipu! Vrlo loše osmišljeno, pošto nećete imati pojma za šta dajete krvavo zarađene pare.

Kada smo već kod para, skoro uvek ćete biti u nekakvom minusu, što je zapravo dobro jer podiže tenziju. Jeftinog oružija i municije

ćete uvek imati na pretek, ali će vas ono skuplje koštati kao Sv. Petra kajgana. Ako imate na umu da je pare moguće trošiti i na vozila,

Pohvalno je to što u igri nema crno-belih odnosa



izgradnju i održavanje baze i obučavanje privatne armije (u kasnijim stadijumima igre), shvatićete koliko je svaka para bitna.

Oružija i opreme, u pravom Jagged Alliance maniru ima na tone, ali ovde opet dolazi do izražaja loš statistički model igre – često nećete na osnovu datih podataka o oružiju moći izvući konkretan zaključak o njegovom kvalitetu. Na primer, imate dve puške, od kojih jedna košta 1000\$ druga 25.000\$. Po statistikama, oružje je skoro identično, nanosi istu štetu, ima sličan kalibar, sličan domet i sličnu preciznost. Ipak, skuplje oružje je znatno ubojitije što ćete i videti posle prve podele olova. Ali šta ga čini ubojitijim – to će ostati misterija. Ovakve besmislice kojih je igra puna će vam često otežavati ionako teške misije.

Verovatno najveći problem ove igre jesu bagovi. Igra ih je apsolutno prepuna – izletanje u OS je redovna poja-



va, a ponekada ćete posezati i za reset tasterom. Teksture često pucaju, zvukovi takođe. Mnogu misiju nećete završiti zato je poslednji protivnik nestao unutar nekog 3D modela, pa mu vaši meci ni uz svo besno rešavanje neće nauditi. Al bi se takođe mogao nazvati bagom – civili će UVEK trčati pravo u vašu liniju vatre, saveznici će ginuti od bombi koje su sami bacili, a zbog idiotskog pathfindinga ćete uzvikivati psovke zbog kojih će članovi porodice uplašeno izbegavati vašu sobu. Konstantno učitavanje snimljene pozicije je jedino što vam preostaje – često ćete i uspešno završenu misiju igrati ispočetka, jer je previše civila izgubilo svoje prazne glave. Ruku na srce, igre ovog tipa jesu podložne bagovima, i obično za njih postoji more pečeva, ali treba imati na umu da je 7.62 već izašao za rusko i nemačko tržište, i da je prva

verzija koja je došla do nas već bila zakrpljena do izbezumljenja, pa i dalje izgleda i radi jako loše.

Još puno vode treba da proteče Rajnom, Majnom i Dunavom dok se ne pojavi valjan naslednik Jagged Alliance serijala. Za one koji baš ne mogu da se strpe, 7.62 može biti prelazno rešenje. Naravno, trebaće vam živci od čelika i miroljubivi ukućani, spremni da podnesu vaš obogaćeni rečnik. Naš savet bi ipak bio da zaobiđete ovu igru. Ako kupujete neki proizvod, koliko god on bio dobar, vratite ga ako je neispravan. Ova igra je upravo to – neispravna, i ne postoji ni jedan razlog zbog čega bi davali pare za robu sa greškom i tako podržavali bahato i neozbiljno ponašanje razvojnih timova.

BRAID

Šta biste uradili drugačije da imate priliku?

Ako se Braid na Xbox Live-u pojavio pre više od godinu dana, konačno su i korisnici računara dobili priliku da isprobaju isti. Ako ste od drugih ljudi čuli kao je ova igra odlična i vanserijska, ne verujte im. Ona je još bolja nego što oni govore! Ali vas moramo upozoriti da je potrebna ogromna količina uloženog truda i sive materije kako biste prošli u jedinstven svet Braid-a.

jima do poslednjeg nivoa nećete znati ništa više nego na prvom. Čitava narativna komponenta je svedena na konfuzne i neodređene tekstove, koje će vas većinu vremena mrzeti da čitate. Ipak, ispod svih tih redova je skrivena tajna poruka Braid-a, koju opet možete shvatiti na više načina. Sam kraj igre je da padnete sa stolice, ali je i on donekle zagušen novim tekstovima kojima će vas zatrpiti epilog. Jeste da je takvo tlo stvoreno kao podloga za početak diskusije o Braid-u sa vašim prijateljima ili nepoznatim ljudima preko interneta, ali neki od nas jednostavno hoće čistu i konciznu priču.

Ono što čini Braid toliko različitim od drugih je posvećenost autora samoj mehanici igre i logici koja se krije iza rešenja svakog problema koji je pred vama. Tim, klasičan junak platformskih igara, osim mogućnosti da se kreće i skače može i neograničeno dugo premotavati vreme unazad ili unapred. Ovo je ujedno i jedini koncept koji će ostati nepromenljiv tokom cele igre, a bez koga se ne može zamisliti rešavanje bilo kog problema.

Tematski je Braid podeljen u šest celina, koji se razlikuju jedino u mehanizmu kojim se rešavaju zadaci

Glavni protagonista Tim ima pred sobom težak zadatak: da pronađe i vrati princezu koju je sopstvenom greškom izgubio. Ipak, i princeza i već spomenuta greška su tokom cele igre samo abstraktni pojmovi, nešto što znate da postoji ali o ko-

Platforma:
PC, Xbox, Mac

Razvojni tim:
Number None Inc.

Izdavač:
Number None Inc.

Internet adresa:
www.braid-game.com

Maloprodajna cena:
15 evra



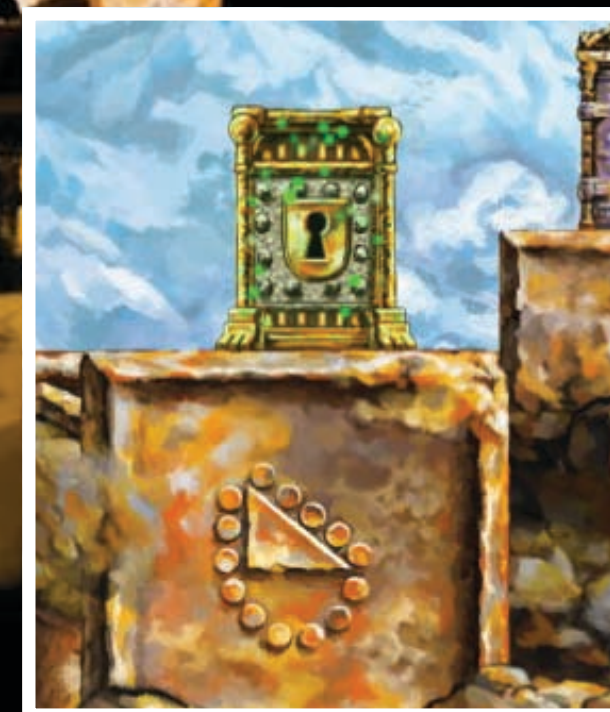
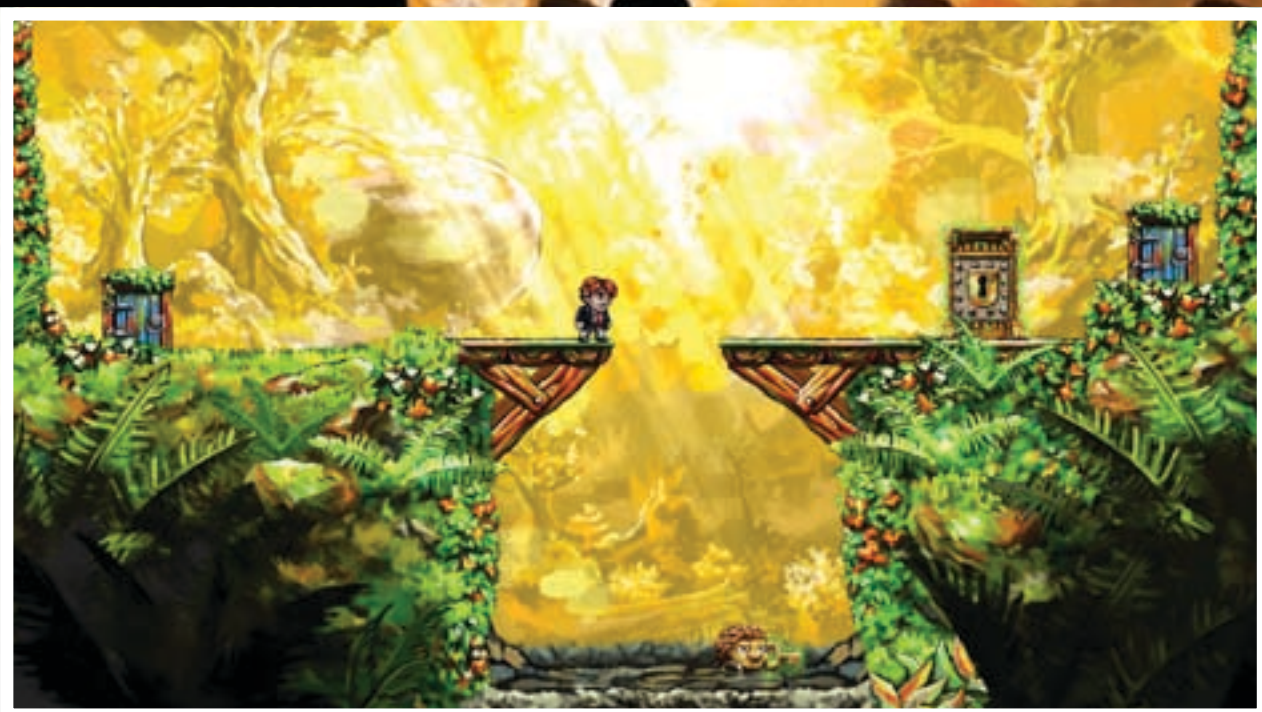
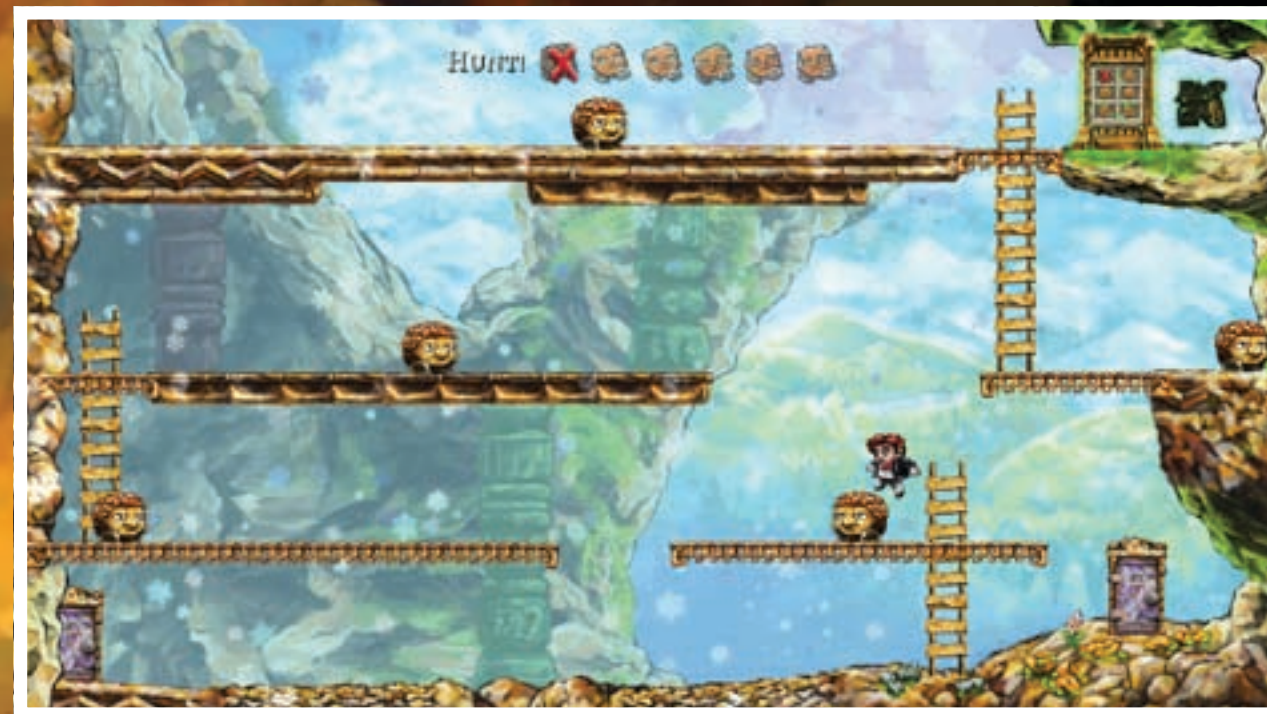
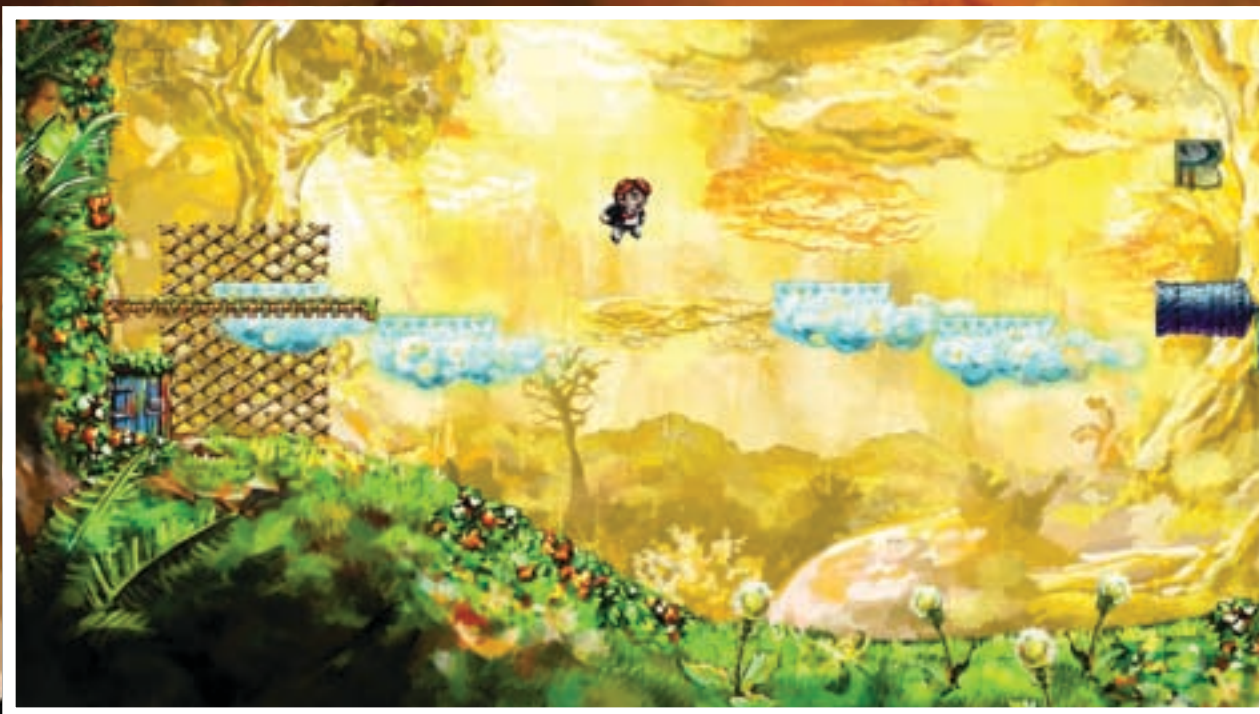
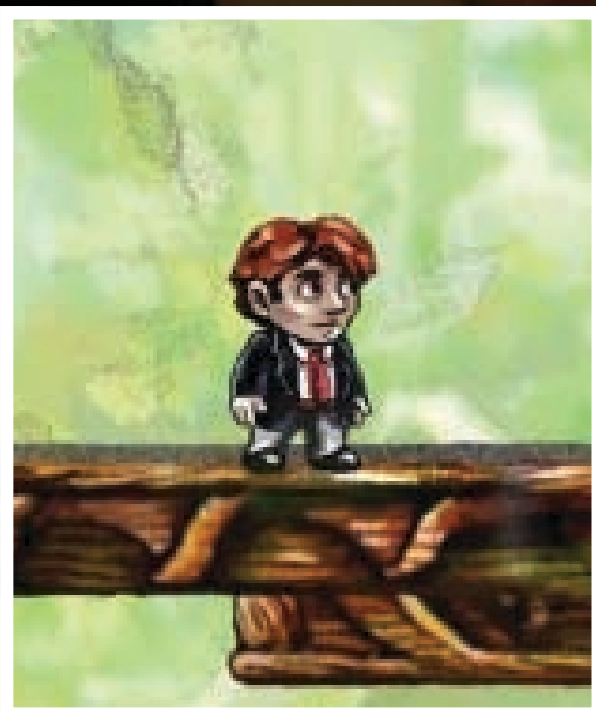
GOLD AWARD

94



- ✓ Nešto novo do sad neviđeno
- ✓ Inteligentno i zabavno u svakom pogledu
- ✗ Neki problemi su možda i previše komplikovani





Tematski je Braid podeljen u šest celina, koji se razlikuju jedino u mehanizmu kojim se rešavaju zadaci. Štaviše, i nekolicina nivoa je identična u različitim svetovima, ali je princip njihovog prelaženja u novim uslovima potpuno drugačiji. Zadaci nisu ništa više do skupljanja delova slagalice, koju ćete morati da složite zaradi prolazka na poslednji svet u igri. Tim će na prvim nivoima koristiti samo manipulaciju vremenom,

mada će se tokom daljeg igranja pojavljivati novi elementi. Tako će na kasnijim nivoima biti objekata i protivnika koji su imuni na premotavanje vremena, a koje ćete prepoznati po svetlucaju zelenoj boji. Ili još kasnije, kada Tim dobije svoju senku, koja će izvršavati akcije i nakon promene vremena. O prstenu sa pretposlednjeg nivoa, koji usporava vreme u svojoj okolini, ne treba ni govoriti.

Prilikom sastavljanja problema iskorišćen je bukvalno svaki detalj iz igre, te ćete na nekim nivo-

Ono što čini Braid toliko različitim od drugih je posvećenost autora samoj mehanici igre i logici koja se krije iza rešenja svakog problema koji je pred vama

ima biti izgubljeni u traženju rešenja. Ali par precizno izvedenih poteza i naizgled nemoguće će se pretvoriti u ostvarivo. Zadataka u igri je pregršt, dok će prelazak svakog od njih zaposliti i one delove mozga koje ste uz produkte moderne igračke industrije zaboravili da postoje.

Čudno je šta sve možete da uradite sa mnogo slobodnog vremena i dvesta hiljada dolara.

Možete ih lagano topiti uživajući u svim blagodatima života ili u sekundi spiskati na dobar auto ili stan na privlačnoj lokaciji. U slučaju Džonatana Bloua, za koga svet nije ni čuo do pre dve godine, možete obrnuti igračku industriju naglavačke i dokazati da će dobra ideja prućena kvalitetnom realizacijom uvek biti ispred preživakanih, šljaštećih poluprodukata koji se danas nazivaju igrama.

"DO SADA NAJVEĆE PROSTRANSTVO U SVETU IGARA!"

Official Xbox Magazine

**EKSTREMNE TRKE
EPSKI DOŽIVLJAJ
NEUMOLJIVI
VREMENSKI USLOVI**

"NIJE U PITANJU VELIKA IGRA, FUEL JE VIŠE OD TOGA"

Official PlayStation Magazine

"ORIGINALNO... PRELEPO"

- PC Zone



75 VOZILA

70 RAZLIČITIH TRKA

**14,000
KVADRATA TLA**

190 IZAZOVA

ONLINE MULTIPLAYER



www.fuel-game.com



© 2008 THE CODEMASTERS SOFTWARE COMPANY LIMITED ("CODEMASTERS"). ALL RIGHTS RESERVED. "CODEMASTERS"® IS A REGISTERED TRADEMARK OWNED BY CODEMASTERS. "FUEL"™ AND THE CODEMASTERS LOGO ARE TRADEMARKS OF CODEMASTERS. GAMESPY AND THE "POWERED BY GAMESPY" DESIGN ARE TRADEMARKS OF GAMESPY INDUSTRIES, INC. ALL RIGHTS RESERVED. MICROSOFT, WINDOWS, THE WINDOWS VISTA START BUTTON, XBOX, XBOX 360, XBOX LIVE, AND THE XBOX LOGOS ARE TRADEMARKS OF THE MICROSOFT GROUP OF COMPANIES, AND 'GAMES FOR WINDOWS' AND THE WINDOWS VISTA START BUTTON LOGO ARE USED UNDER LICENSE FROM MICROSOFT. ALL OTHER COPYRIGHTS OR TRADEMARKS ARE THE PROPERTY OF THEIR RESPECTIVE OWNERS AND ARE BEING USED UNDER LICENSE. DEVELOPED BY ASOBO STUDIOS S.À.R.L. AND PUBLISHED BY CODEMASTERS.

Platforma:
PC, Wii, NDS

Razvojni tim:
Infinite Interactive

Izdavač:
Zoo Games

Internet adresa:
www.infinite-interactive.com

Maloprodajna cena:
oko 20 evra

PUZZLE KINGDOMS

Povratak u svet koji smo zavoleli u Puzzle Quest-u

Eh ta reciklaža. Jasno je kako funkcioniše, napravite dobru igru, ona oduševi igrače, pa onda napravite verziju te igre u svemiru. Kada ne bude toliko uspešna kao original, umislite da je to zato što ste je prebacili u svemir, pa treću igru ponovo pravite u fantasy okruženju... Naravno, problem se opet javlja pošto niste omašili u settingu, nego u tome što drljate jednu te istu ideju bez prestanka, uz minorne izmene.

Puzzle Kingdoms je još jedna igra u kojoj vodite svog heroja po mapi, a sve bitke rešavate pomoću logičke igre u kojoj je cilj spoji-

ti tri ili više istih "kockica". Ovoga puta, pomeranje se vrši tako što čitav red ili kolonu mrdate u jednom pravcu i tako prouzrokuje lančane reakcije. U daljem planiranju poteza pomaže i to što vidite prvu sledeću "kockicu" koja će ući u igru kada pomeranje izvršite. Svaka "kockica" ima svoj simbol i boju koja označava vrstu magične energije. Svaka od četiri jedinice

**Za razliku od Puzzle
Questa, ovde je cilj
eliminirati protivničke
jedinice i to je
dovoljno za pobedu**



koje možete povesti sa sobom zahteva određenu količinu magične energije u svojoj boji da bi mogla da napadne protivničke jedinice. Ukoliko sakupite magičnu energiju u boji za koju nemate jedinice ona pripada heroju i koristi se za razne magije. Za razliku od Puzzle Questa, ovde je cilj eliminisati protivničke jedinice i to je dovoljno za pobedu, ali isto tako ako izgubite vaše jedinice, izgubili ste bitku. Dakle, heroj je više pomoćna figura koja koristi magije i donosi bonuse jedinicama, nego glavni borac.

Glavna mapa je podeljena na više teritorija. Na svakoj teritoriji možete

voditi rat u kojoj je cilj poraziti jedinice u zamku vladara i tako preuzeti kontrolu nad teritorijom. Svaki rat se sastoji od više manjih bitaka, posle kojih heroj dobija novac i iskustvene poene. Kompiuterski protivnici protiv kojih igrate nisu baš naglašeno pametni i ne razmišljaju potez unapred, pa ćete vrlo lako moći da ih izblefirate, kako biste preuzeli inicijativu i rešili bitku usvoju korist. Nakon što pobedite u ratu, otvara se još par lokacija na kojima možete doći do novih jedinica, magija, predmeta ili heroja, kao i nove teritorije. Međutim, ni samo otključavanje nije dovoljno dobro rešeno, kao što je bilo u PQ-u, niti će većina otključanih stvari biti naročita korisna u nastavku rata. Dobra stvar je što postoji

određena vrednost opreme koju nosite sa sobom u svaki rat, koju ne smete premašiti, tako da morate bar malo taktički da razmislite pre nego što se upustite u pohod.

Mnogima će smetati i to što nešto u samoj prezentaciji igre jednostavno manjka. I Puzzle Quest je bio vrlo jednostavan što se tiče izgleda, ali je bio daleko šarmantniji. Ovde jednostavno fali šarma, ali i preglednosti. Ni muzička podloga nije nešto čime smo bili oduševljeni, tako da je gašenje ingame muzike i slušanje .mp3-a u pozadini rešenje koje svima preporučujemo.

Puzzle Kingdoms nije loša igra, ali joj u svakom pogledu fali po malo

da bude dobra. Najveća mana joj nije loša osnovna mehanika, koja je jednako zarazna kao i ranije, nego to što su nam je isti ljudi prodali već nekoliko puta do sada. Ukoliko volite ovu vrstu logičkih igara, neće vam škoditi u kolekciji, ali ako vam je i Puzzle Questa preko glave, slobodno zaobiđite PK.

78



- ✓ Puzzle Quest sa par inovacija.
- ✗ Sve ovo smo već videli.
- ✗ Slabašan AI.

PLANTS VS. ZOMBIES



SILVER AWARD

93



- ✓ Šarmanтна prezentacija.
- ✓ Sjajan izbor biljaka i zombija.
- ✓ Sjajan replay value.
- ✗ Početni nivoi su prelaki.

Zelenilom protivu nemrtvih!

Dragi čitaoci Play!-a, verovatno ste do sada primetili da članovi redakcije gaje određenu ljubav prema zombijima (bez šala o nekrofiliji, molim), dobrom humoru, kao i da pored AAA naslova, poprilično vole da se poigraju takozvanim “malim” igrama. Kada su dokazani majstori stvaranja malih igara, PopCap Games, krenuli da pripremaju publiku na izlazak svog novog ostvarenja, koje obiluje zombijima,

bilo je jasno da ćemo se jako zainteresovati. Kada se igra pojavila i kada smo je probali... Pa recimo samo da je ravno čudu što smo uopšte stigli da završimo ovaj broj.

Kada startujete igru po prvi put, moći ćete da startujete Adventure mod, u kom postajete ponosni vlasnik kućice u predgrađu. Idila ne traje dugo, pošto shvatate da je kuća isuviše blizu groblju, a da

okolo tumaraju zombiji. Dok panično posmatrate kako zombiji polako marširaju, željni toga da vas liše malih sivih ćelija, shvatate da ipak postoji rešenje. Biljke koje sadite po dvorištu su izrazito ratoborne i potpuno spremne da eliminišu nemrtvu pretnju. Nakon toga igra se pretvara u svojevrstan tower defense u kom ćete praktično bez trenutka predaha sakupljati sunčevu energiju, nju koristiti da biste

Platforma:

PC

(CPU 1.2GHz, 512MB,
DirectX 8 Graphic card)

Razvojni tim:

PopCap Games

Izdavač:

PopCap Games

Internet adresa:

www.popcap.com/games/pvz

Maloprodajna cena:

oko 20 evra



posadili nove biljke i, naravno, počistili protivnike.

Već od prvog trenutka igra pokazuje sve svoje kvalitete. Neverovatnu zaraznost i sposobnost da svojom jednostavnošću privuče najšire igračke slojeve, a da pritom konstantnom akcijom privuče i najiskusnije igrače. Ogromnu količinu šarma i humora, koji se ogledaju u svakom detalju igre, od dizajna bi-

ljaka i zombija, preko njihovih opisa u svojevrsnoj enciklopediji, pa do komentara naglašeno poremećenog prvog komšije (koji će vam i prodavati neke vrlo bitne stvari). Zarazne prateće melodije koje ćete tiho pevušiti dok igrate. Oduševljava i fascinantna raznolikost kojom igra odiše. Na pet osnovnih nivoa (dvorište ispred i iza kuće, danju i noću, i krov) napadaće vas, u mnogim kombinacijama, 25 različitih

zombija. Preko običnih, onih opremljenih kantama koje štite glavu od udarca, bivših igrača američkog fudbala, članova bob tima, pa sve do jahača zombi delfina ili Yeti zombija. Da biste zaustavili tolike zombije, na raspolaganju vam je neviden arsenal biljaka od kog morate odabrati nekoliko koje ćete koristiti na nivou. Tu su biljke koje će ispaljivati zrna graška, ljute papričice koje funkcionišu kao bom-



be, pečurke koje se uspaniče kada im zombi priđe, lubenice koje udaraju u više protivnike odjednom...

Kada pređete svih pedeset nivoa, igri i zabavi apsolutno nije kraj. Avanturu možete odigrati od početka, samo sada sa više zombija i uz komšiju koji insisitira da umesto vas odabere tri biljke koje ćete koristiti na nivou. A tu su i mini igre

(od kojih su mnoge inspirisane kako ranijim PopCap igrama, tako poznatim igračkim hitovima), survival mod (koji kulminira endless survivalom) i zen bašta. Zen bašta je, kao što se iz imena može zaključiti, mirno mesto u kom možete gajiti cveće i druge biljke, i tako doći do duševnog mira koji je preko potreban pred povratak na bojno polje.

Ne može se reći da je Plants vs. Zombies igra za svakoga, postoji mali broj ljudi kojima se uopšte ne dopada, ali je sigurno najbliža tom opisu, od svih igara koje smo do sada videli. Ukoliko vam se dopadne, a verovatnoća da hoće je ogromna, PvZ će sigurno biti naslov koji ćete dugo imati na računaru, i kom ćete se često vraćati.

Po pravilu, Nintendo je za svaku svoju konzolu objavio po jednu tenisku igru, počevši tu od Tennis-a za NES, do Super Tennis-a za SNES, pa preko Mario Tennis-a 64 i Mario Power Tennis-a za N64 odnosno GameCube.

Kao što može da se nasluti iz imena, Mario Power Tennis za Wii predstavlja samo port ostvarenja starog gotovo 5 godina, koji je (teoretski) trebao da bude prilagođen novom kontrolnom sistemu. U suštini, ovo i nije toliko loša ideja, jer konkurencija trenutno uopšte ne

NEW PLAY CONTROL! MARIO POWER TENNIS

Najbolji tenis sa GameCube-a sada i na Wii-u

postoji, osim ako tu ne mislite na očajni Top Spin 3 i Sega Superstar Tennis, odnosno Wii Sports Tennis koji je više demonstracija mogućnosti Wiimote-a, nego klasična igra.

U odnosu na original, promene se još jedino mogu primetiti kada je reč o grafici. Vidljive novine obuhvataju trag koji ostaje iza loptice odnosno podršku za 16:9 ekrane. Vizuelno, Mario Power Tennis i dalje izgleda vrlo privlačno, pa čak i značajno bolje od nekih naslova koje smo mogli da probamo za Wii. Nažalost, sve to pada u vodu zbog samog načina upravljanja. Najveći problem odnosi se na slabo prepoznavanje pokreta, pa nikada sa sigurnošću nećete moći da izvedete ono što ste hteli. Stvari stoje najgore kada je reč o ravnim udarcima, jer će se vrlo često deša-

vati da ih igra protumači kao skraćene lopte, što takmičenje sa kompjuterski kontrolisanim protivnicima na kasnijim nivoima čini užasno frustrirajućim iskustvom. Dodajte na to da nemate mogućnost usmeravanja loptice putem digitalnog krstića ili analognog džojstika na nunchak-u, i

**U suštini, ovo i nije
toliko loša ideja, jer
konkurencija trenutno
uopšte ne postoji**

dobićete igru u kojoj nemate mnogo veći stepen kontrole nego u pomenutom Wii Sports Tennis-u. U društvu, te mane nisu toliko izražene, naročito jer možete u potpunosti da ignorirate tzv. Power udarce, koje prati višesekundna animacija. Nažalost, multiplayer je ograničen samo

na pojedinačne duele – bilo bi veoma lepo da turnire u dublu možete da igrate u kooperativnom režimu, umesto da ste osuđeni na kompjuterskog partnera koji pokušava da udari apsolutno svaku lopticu koja pređe na vašu polovinu terena.

Da kontrole nisu toliko nedefinisane, Mario Power Tennis bi i pored drugih nedostataka zaslužio preporuku od nas, bez obzira što nije u pitanju nov naslov. Ovako, iako je činjenica da je za koplje bolji od svakog tenisa do sada predstavljenog za Wii, bolje je da sačekate Grand Slam Tennis i Virtua Tennis 2009 koji će ga sigurno potpuno nadmašiti.

Platforma:
Wii

Razvojni tim:
**Camelot Software
Planning**

Izdavač:
Nintendo

Internet adresa:
www.mariotennis.com

Maloprodajna cena:
oko 30 evra

60

Wii

- ✓ Vizuelna poboljšanja u odnosu na GameCube verziju
- ✓ Najbolji tenis za Wii do sada
- ✗ Kontrole su veoma neprecizne
- ✗ Turniri su isključivo za jednog igrača
- ✗ Power shot značajno remeti ritam





GRAND SLAM TENNIS

© 2009 Electronic Arts Inc. EA, EA SPORTS, and the EA SPORTS logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved. Grand Slam is a registered trademark jointly owned by Australian Open, US Open, French Open and Wimbledon. Roland-Garros French Open is registered trademark of the French Tennis Federation. Used by permission. The USTA and the US Open Ball and Flame design are registered trademarks of the United States Tennis Association. The Tennis Australia logo and the Australian Open logo are registered trademarks of Tennis Australia Ltd and must not be reproduced or otherwise used, in whole or in part, without the prior written consent of Tennis Australia Ltd. Approved by the All England Lawn Tennis and Croquet Club, Wimbledon. All sponsored products and company names, brand names and logos are the property of their respective owners. Wii is a trademark of Nintendo. All other trademarks are the property of their respective owners.

POKAŽI IM KAKO SE TO RADI
POTPUNA KONTROLA UZ Wii MotionPlus™
TENNIS.EASPORTS.COM

Wii



www.pegi.info



FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES: ECHOES OF TIME

Drugi nastavak Nintendo ekskluzivnog Final Fantasy spin-off serijala dolazi nam paralelno u verzijama za kućni Wii i prenosivi NDS.

Sa Crystal Chronicles-om smo se prvi put sreli na GameCube-u 2004, kada se Square napokon vratio korenima i kompaniji na čijim sistemima je njihov originalni Final Fantasy serijal i započeo. Crystal Chronicles i nije imao mnogo dodirnih tačaka sa slavnim serijalom pre svega zbog akcionog hack'n'slash izvođenja sa fokusom na kooperativni multiplayer do četiri igrača. Ideja sa multiplayerom je bila veoma interesantna ali za njeno sprovođenje bilo je potrebno mnogo ne tako jeftinog hardware-a (4 GameBoy Advance-a koji su se koristili kao kontroleri

i 4 kabla za povezivanje) sobzirom da podrške za igranje online, naravno, nije bilo. Spin-off je postao serijal kada se 2008. pojavio nastavak Ring of Fates za Nintendo DS, koji je doneo dosta jednostavniju grafiku mračniju atmosferu i veći fokus na dungeon crawling izvođenje. Najveći hendikep je opet bio nedostatak on-

line moda tako da vam je za puno uživanja u igri bilo potrebno da imate prijatelje sa svojim NDS-ovima i kopijama igre u WiFi lokalu (yeah right, možda u Japanu). Drugi originalni nastavak Echoes of Time, koji je i tema ovog opisa, pojavio se paralelno u identičnim ver-

Za razliku od prošlog nastavka u Echoes of Time sami kreirate glavnog protagonistu birajući pol ime i rasu



Platforma:
Nintendo DS
Nintendo Wii

Razvojni tim:
Square Enix

Izdavač:
Square Enix

Internet adresa:
<http://na.square-enix.com/ffcceot>

Maloprodajna cena:
oko 45 evra

80



✓ Jednostavno i zabavno

✓ Sjajan multiplayer i preko Interneta.

✗ Wii verzija je kriminalna

65





zijama za Wii i NDS koje je napokon ujedinio pravi online mod.

Za razliku od prošlog nastavka u Echoes Of Time sami kreirate glavnog protagonistu birajući pol ime i rasu. I ako se sve Crystal Chronicles igre odvijaju u različitim univerzima rase specifične za ovaj serijal se pojavljuju ponovo tako da ćete birati između Clavats-a koji su najbližiji ljudima i snalaze se dobro sa mačevima, Yukes-a koji su najbolji magovi, čudnih Selkies-a koji se zasnivaju na staroj Final Fantasy dragoon klasi i malih smešnih telebisa Litles-a.

Svet Echoes of Time-a je nekada bio pun kristala (da, opet kristali) koji su u sadašnjosti manje više zaboravljeni i pripadaju misterioznim prošlim vremenima. Jedan od retkih kristala nalazi se u šumi pored sela iz koga potiče i glavni



protagonista koji na samom početku ove priče postaje punoletan (16 godina po seoskim pravilima) i mora da prodje kroz izvesnu ceremoniju koja uključuje kristal. Ono što kasnije sledi povezaće ceremoniju, kristale i naravno misterioznog negativca koji želi da osvoji svet. Priča i nije nešto specijalno, pre svega zbog kreiranih likova koji i ne pokazuju previše karaktera, ali u svakom slučaju neće vam biti dosadno dok budete saznavali nove detalje vezane za kristale i svet, posebno pred kraj.

Sa tehničke strane Echoes of Time na NDS-u defintivno izgleda i zvuči lepše od svog prethodnika i svakako je jedna od najimpresivnijih igara na sistemu

Osim button mashinga u akcionim real time borbama, magije igraju veliku ulogu u izvodjenju i ovog naslova. Za razliku od većine drugih RPG-ova već od prvog levela vaš lik će bez obzira na rasu posedovati osnovne verzije svih šest magija (Fire, Thunder, Blizzard, Cure, Raise i Clear) a njihovim kombinovanjem prilikom castinga, sami ili uz podršku drugih igrača, dobijaćete razne kombinovane efekte. Recimo ukoliko sva četiri igrača castuju običan fire na isto mesto u isto vreme dobiće se daleko jači spell firaja. Sam način napredovanja kroz igru i nije toliko složen, uvek se svodi na razgovor sa ključnom osobom koji će vam otvoriti novi deo mape na kome se obavezno nalazi sledeći dungeon u koji ćete otići prebiti mobove, rešiti poneku zagonetku, poraziti bossa na kraju, pa onda nazad na razgovor sa npc-ovima i sve ispočetka. Glavnu



priču je moguće preći na više načina, igrajući sam, sa kompjuterskim pomoćnicima ili sa tri prijatelja bilo u lokalu (NDS) ili preko Inteneta (NDS i Wii). U igri preko Interneta igrači sa oba sistema mogu igrati zajedno, a lista ljudi sa kojima možete igrati nije ograničena samo na vašu friends listu kao što je to (nesrećni) slučaj sa dosta Wii naslova koji imaju online podršku.

Sa tehničke strane Echoes of Time na NDS-u definitivno izgleda i zvuči lepše od svog prethodnika i svakako je jedna od najimpresivnijih igara na sistemu. Dok je sa druge strane kvalitet Wii verzije ograničen NDS-ovim mogućnostima, tako da igra na velikoj konzoli jedva da izgleda nešto bolje od prenosive verzije. Slika će uvek biti podeljena na dva ekrana, za izvođenje i za menije. Odnos veličine ta dva prikaza ćete povećavati ili smanjivati sa plus i minus tasterima na Wiimote-u ali nikada nećete moći da jedan od njih prebacite u full screen! Ovako nešto a i veoma

jednostavna grafika neoprstivi su za igru koja se prodaje odvojeno kao full Wii naslov a ne WiiWare. Problem donekle može rešiti veći TV ali utisak da igrate pocket naslov u prozoru svakako ostaje. I pored očiglednog kvaliteta i velike zaražnosti koju Echoes of Time ima posebno u multiplayeru trebaće vam živci od čelika da se naviknete na Wii verziju.

Iako se radi o istoj igri samo zbog veće prilagođenosti sistemu preporučimo vam NDS verziju pre one za Wii, koju slobodno možete da zaobiđete. "Pravi" Crystal Chronicles za Nintendov trenutno aktuelni kućni zabavni sistem dolazi krajem godine u vidu Crystal Bearersa koji već iz prvih trailera deluje daleko ozbiljnije, ali... sve u svoje vreme, do tada ukoliko imate NDS i volite jednostavan neopterećujući hack'n'slash RPG u klasičnom Japanskom fazonu Echoes of Time će vam prekratiti vreme.

Drugi originalni nastavak Echoes of Time, koji je i tema ovog opisa, pojavio se paralelno u identičnim verzijama za Wii i NDS koje je napokon ujedinio pravi online mod



RESISTANCE: RETRIBUTION

Platforma:
PSP

Razvojni tim:
Sony Bend

Izdavač:
SCEE

Internet adresa:
www.us.playstation.com/PSP/Games/Resistance_Retribution

Domaći distributer:
www.comtradeshop.com

Maloprodajna cena:
3399 din.

Resistance i njegov nastavak sigurno spadaju među najbolje igre rađene ekskluzivno za PlayStation 3, pa se odluka da serijal debituje na PSP-u čini sasvim opravdanom.

Zaplet je smešten negde između događaja opisanih u prve dve igre i upoznaje nas sa James-om Grayson-om, britanskim marincem koji preživljava nesagledivu traumu nakon što je prinuđen da ubije sopstvenog brata, konvertovanog u Chimera-u. Od tada, glavnog junaka u životu jedino održava neverovatna želja za osvetom, zbog čega na svoju ruku napada i uništava više od 25 neprijateljskih baza. Bez obzira na to što je za obične ljude postao heroj, marinci ga hapse i osuđuju na smrtnu kaznu zbog dezertiranja. Spas dolazi u obliku Maquis-a,

evropskog pokreta otpora, koji želi da ga angažuje u svoje redove, kako bi im pomogao u dostavljanju seruma neophodnog da se spreči dalje širenje neprijateljske vanzemaljske rase. Za James-a, to je samo prilika za nove samoubilačke akcije.

Još jedna jaka ekskluziva za PSP i naslov koji jednostavno nije moguć ni na jednoj konkurentskoj prenosivoj platformi

Ono što nakon toga sledi jeste klasičan Resistance, ali sa jednom velikom razlikom – izvođenje je prebačeno u 3. lice. Upravljački sistem je odlično osmišljen, imajući u vidu ograničenja samog PSP-a. Za takav utisak nije zaslužen samo logičan raspored komandi već i asistencija koju vam pruža sama igra. Po default-u, uključeno je automatsko nišanje, ali u svakom trenutku možete preći u manuelni mod. Zapravo, Retribution vas stimuliše da kombinujete obe metode. Prvi je idealan kada ste suočeni sa velikim brojem protivnika, a drugi

vam daje veću preciznost – recimo kada želite da pogodite eksplozivno bure ili da gađate oponenta u tačno određeni deo tela. Izbor oružja je zaista raznovrstan i kao i obično, uključuje i vanzemaljski arsenal koji ima mnoge napredne mogućnosti, vidljive posebno u sekundarnom modu paljbe. Učenje koje od njih je najefikasnije za kog neprijatelja sigurno će vam olakšati napredovanje.

Bez obzira na klasično izvođenje koje se svodi na napucavanje sa hordama karakanodžula, Retribution ni u jednom trenutku desetosatne kampanje ne postaje dosadan niti naporan. Pomalo

91



- ✓ Fantastičan zvuk i animacije
- ✓ Dobra priča, solidna dužina
- ✓ Bogat multiplayer
- ✗ Grafika je mogla biti bolja
- ✗ Mnogo toga je pozajmljeno iz originalnog Resistance-a



iznenađujuće, težina je znatno niža nego u prethodnicima, ali je moguće da je to urađeno baš da biste mogli da ga opuštено igrate na bilo kom mestu. Pored osnovnog moda, igra u sebi nudi i dosta dodatnih izazova. Svaki odeljak (chapter) ima posebne sekundarne ciljeve (koje nažalost ne možete da vidite tokom misije) čijim ispunjavanjem dobijate dodatne bonu-

Retribution ni u jednom trenutku desetosatne kampanje ne postaje dosadan niti naporan

se. Dalje, oduševljava mogućnost povezivanja sa Resistance 2. Ako imate kopiju ove igre za PlayStation 3, možete aktivirati infected mod (koji James-u daje mogućnosti Chimera-e, poput obnavljanja energije ili beskonačnog boravka pod vodom) ili čak prebaciti kontrole na SIXAXIS/Dualshock 3 (ako imate PSP-2000 ili PSP-3000)!

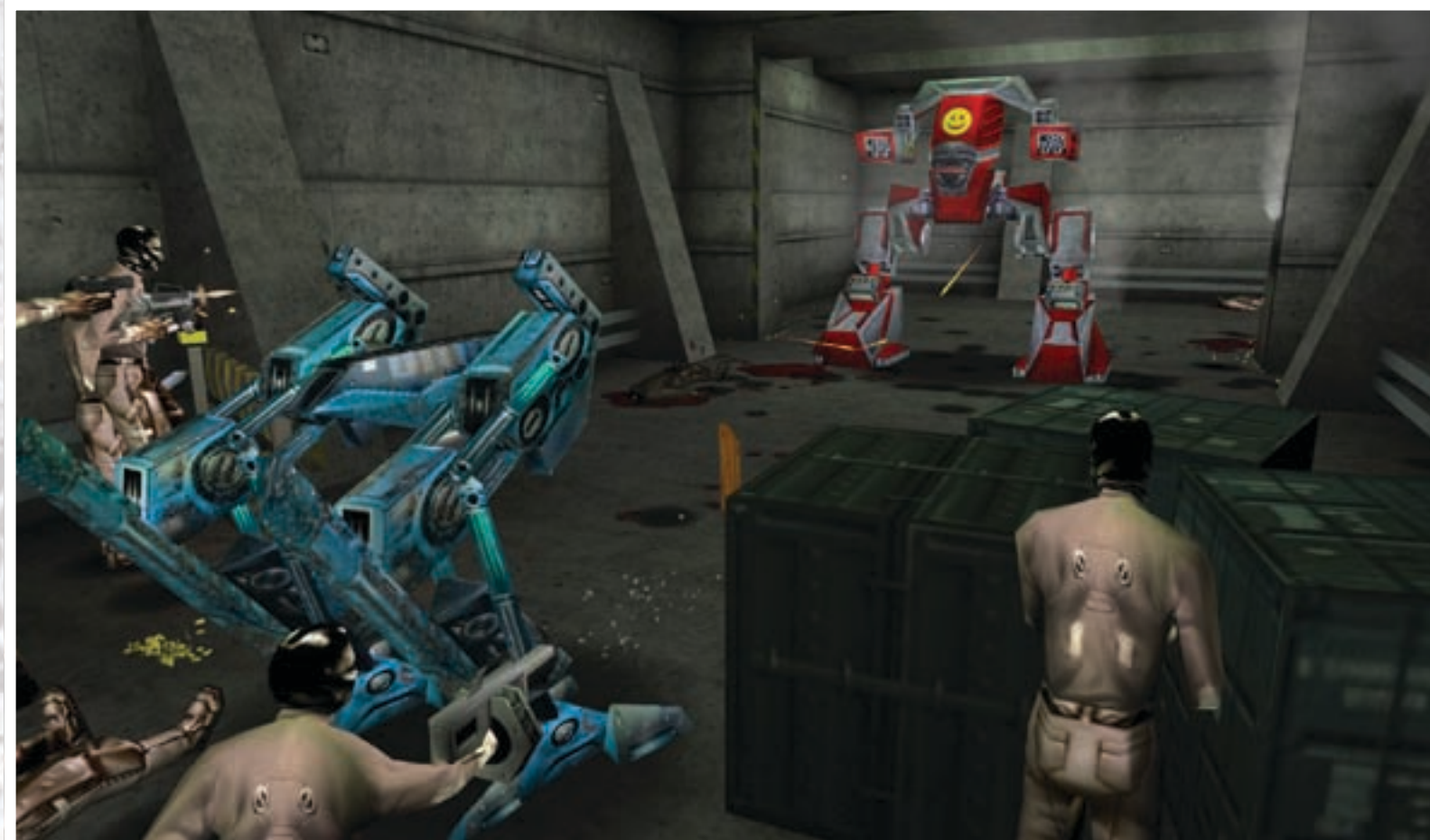
Ipak, posebno iznenađenje jeste kvalitet multiplayer komponente. Infrastructure mod podržava do 8 igrača, klanove, voice chat, ima 12 rangova i 5 modova. Neke od njih

ne treba posebno objašnjavati, a u tu grupu spadaju Team Deathmatch, Free For All (klasičan single deathmatch) i Capture the Flag. Assimilation je vrlo interesantan timski režim, u kome samo jedan igrač startuje kao Cloven (jedan od Chimera) pokušavajući da pobije sve protivnike, čime ih konvertuje u svoje redove (nalik na Zombie mod iz Halo-a 3).

Jedino što nas nije prijatno iznenađilo kod Retribution-a jeste kvalitet grafike. Daleko od toga da je ona loša, ali je tek malo iznad proseka

za standarde platforme. Animacije pokreta su dobre, ali je vidljivo da objektima nedostaju detalji i raznovrsnost. Zvuk je sa druge strane fantastičan! Simfonijske kompozicije su zaista sjajne, baš kao i glasovna gluma i efekti, tako da je igranje bez slušalica pravi greh.

Resistance Retribution je još jedna jaka ekskluziva za PSP i naslov koji jednostavno nije moguć ni na jednoj konkurentskoj prenosivoj platformi. Po našem mišljenju, to je razlog za apsolutnu preporuku.



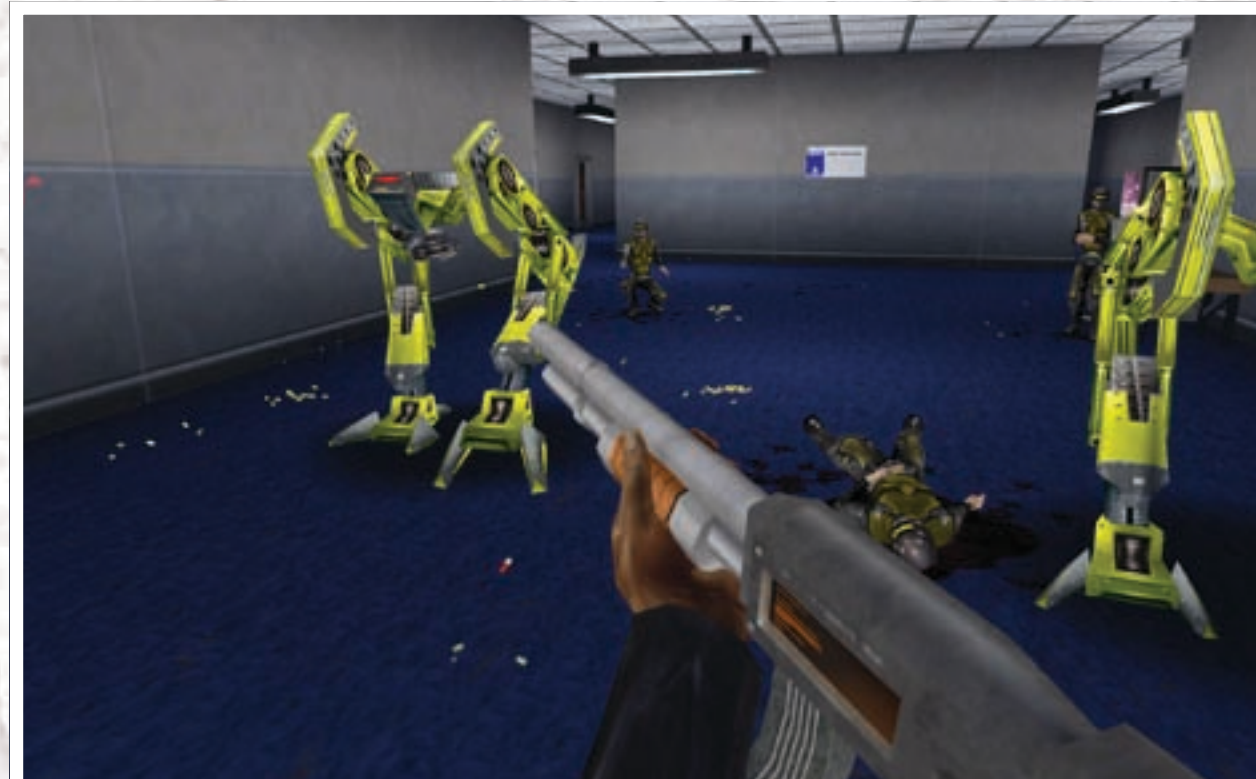
NAMILESS MOD

Retki su modovi čiji razvoj traje onoliko koliko je tim Off Topic Productions-a posvetio modu za prvi Deus Ex pod imenom Namless. Sedam godina je proteklo od prvih ideja i koncepta, ali smo konačno dočekali da ova jedinstvena modifikacija za legendarnu RPG akciju konačno ugleda svetlo dana. Ceo projekat je inspirisan internet populacijom, pre svega ljudima, pravilima i sredini jednog običnog foruma. Ideja da se ovaj misteriozni svet pretoči u video igru nastala je pre desetak godina, u vreme kada je isti doživeo eksplozivan rast.

Kako će vam sam uvod u igru reći, Internet je u Forum City-ju stvar koju ne treba podcenjivati. Nestanak jednog od moderatora, zaštitnika svega što je dobro u Forum City-ju, biće povod da vas moderatorski trijumvirat pozove nazad u službu. A na vama, otelotvorenim u liku bivšeg specijalnog agenta Treskona, će biti da nađete nestalog moderatora i vratite mir u nekada mirnu i kontrolisanu zajednicu. Ili okončati diktaturu trijumvirata i raspustiti taj sistem pun haosa. Očekuju vas dva različita puta sa pet različitih završetaka, koji će zavisiti od frakcije kojoj ste se

priključili ali i od odluka tokom same igre.

Sukob između bezgrešnih moderatora, korporacija, fanatika, terorista, ali i kompjuterskih virusa predstavlja idealizaciju današnjih internet zajednica. Iako po tempu akcije i role-play elementima ne zaostaje za Deus Ex-om, akcenat u Namless modu je stavljen na upoznavanje i istraživanje Forum City-ja. Tome u prilog idu hiljade redova pisanog teksta sadržanih u stotinama email-ova, knjiga i različitih prepiski. Uzajamno ćete delovati na zajednicu Forum City-



ja, stoga dijalozi, ali i monolozi, čine ogroman deo igre. Bez obzira što se radi o modu a ne o komercijalnoj igri, prelaženje Namless-a će vam oduzeti dobrih petnaest do dvadeset sati, u zavisnosti od toga da li želite da isprobate oba ponuđena puta.

Vreme i trud koji su autori uložili u Namless mod verovatno ne može da se meri ni sa jednim drugim sličnim projektom. Ako na par mesta zakazuje kao igra, to nadoknađuje visokim nivoom humora i sarkazma prema trendovima današnjeg online sveta.



Igra:
Half-life 2

Kontakt:
www.empiresmod.com



EMPIRES

Sjećate li se odličnog moda pod imenom Natural Selection, koji je svojevremeno izašao za prvi deo Half-life-a? Nikada nije doživio slavu koju zaslužuje i pored toga što je bio kvalitetno odrađen i veoma zarazan. Empires predstavlja dosta sličan mod, što se igračke mehanike tiče, ali sa tematikom koja ne izlazi iz granica realnosti. Iako je baziran na Source engine-u, svi modeli oružja, vozila, terena kao i texture su napravljeni od strane autora.

Samo igranje Empires-a se ne razlikuje od onog iz naslova Battlefield

franšize. U sukobu između Severne Frakcije i Carstva Brenodi cilj je poraziti protivnički tim koristeći sve što vam je na raspolaganju: vozila, avione, ali i osobine i oružja svake od četiri vojničke klase. Pored izvidnice, inženjera, vojnika i bombaša, uvedena je i specijalna jedinica pod imenom komandant. On je i jedina promena u odnosu na tip igre na koji smo navikli. Ali ta mala promena će se itekako videti na ratištu, iz očiju ljudi kojim bude upravljao. Naime, komandant ima daleko veće odgovornosti od ostatka tima. Potrebno je da izgradi savezničku bazu, da



kupuje vozila svojim vojnicima, ali i da im obezbedi novu opremu i otključava sposobnosti. Zadatak mu je i unapređivanje i kažnjavanje vojnika unutar sopstvenih redova, te

im može dodeliti manje timove koje će voditi ili neposlušne vojnike eliminisati. Posao komandanta iziskuje dosta odgovornosti, stoga mora biti izabran od strane svojih saigrača.

Na sličan način može biti i skinut sa pozicije, ukoliko mu se izglasa nepoverenje.

Akcent Empires moda je stavljen na timsku igru, bez koje se ne može zamisliti borba. Na komandantu je da nadzire situaciju na terenu, podpomaže svoju vojsku i priskoči u pomoć kada zatreba. Sa druge strane, vojnici su tu da prate naredbe komandanta i brane ga od neprijatelja, s obzirom da njegova eliminacija ujedno znači i poraz.

Empires predstavlja idealan izbor ukoliko ste željni dobre timske akcije. Nažalost, ista iziskuje ozbiljnost i posvećenost igrača oba tima, što je dosta teško naći na javnim serverima. Ali ako oko sebe imate grupicu proverenih ljudi, sati i sati zabave su vam obezbeđeni.



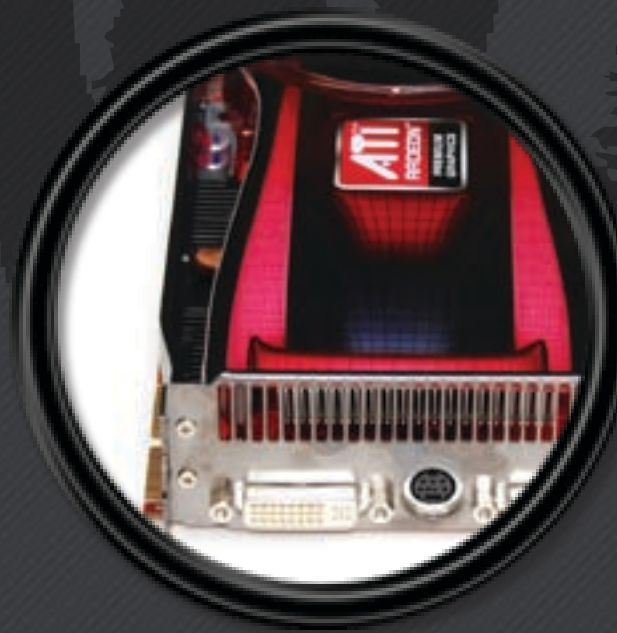
LOGITECH G13

Čuvena gaming tastatura se vratila bolja nego ikad. Ovoga puta sa full color LCD ekranom. Da li je on zaista toliko neophodan?



ATI RADEON HD4770

Nova grafička iz tabora "crvenih". Da li je dovoljno dobra za svakodnevno igranje?



XILENCE BLACK HAWK



XILENCE ECO 550W



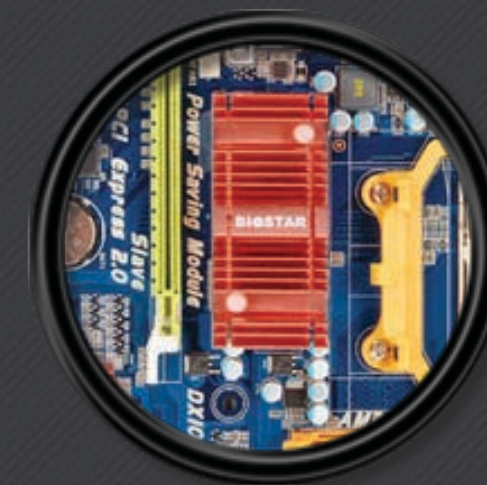
XILENCE FCP



LOGITECH G19



BIOSTAR TA790GX A3+



Uređaj:
Logitech G13
Advanced Gameboard

Tasteri:
25 (konfigurabilnih)

Dodatno:
Džojstik, LCD info ekran,
snimanje profila u memoriju
Gameboarda

Kontakt:
www.logitech.com



LOGITECH G13

ADVANCED GAMEBOARD

Logitech je oduvek bio lider u sferi noviteta koji se odnose na kako igračke, tako i „ozbiljne“ periferijske uređaje. Međutim, kada govorimo o Advanced Gameboardu, to ne možemo reći, pošto su slični ure-

Dizajn uređaja je u potpunosti ergonomski, i gledano odozgo podseća na normalno i obrnuto V koji stoje jedno na drugom

đaji već prezentovani od strane, primera radi, Saiteka, mnogo pre nego što je Logitech predstavio G13. Ono što je tada bio slučaj, vrlo verovatno će važiti i sada – igrači jednostavno nisu navikli na ovakvu zamenu za kompletnu tastaturu.

G13 je, jednostavno rečeno, „presečena tastatura“ koja se postavlja sa leve strane vaše normalne tastature ili se može koristiti u potpunosti bez nje, a namenjena je kontroli vašeg karaktera u nekoj video igri, a po-

sebno u World of Warcraftu, što ekipa iz Logitecha oglašava kao glavnu video igru za koju je G13 „jednostavno savršen“.

Dizajn uređaja je u potpunosti ergonomski, i gledano odozgo podseća na normalno i obrnuto V koji stoje jedno na drugom. Jasno, prednji deo namenjen je pritiskanju tastera dok je zadnji postavljen za odmaraње vaše ruke. I gledano iz profila, G13 je ispupčen pri samoj sredini, kako bi za vreme dugih sesija igranja

G13 poseduje ukupno 25 programabilnih tastera koje možete organizovati kako god vi mislite da treba

video igara bio dovoljno udoban za sve hard-core gamere. Ono što nam se potpuno dopalo jeste to što tu tasteri dovoljno veliki i dovoljno različiti da ćete već nakon nekoliko minuta jasno moći da, samo po dodiru,

ocenite na kojem vam se tasterima nalaze prsti. G13 poseduje ukupno dvadesetpet programabilnih tastera koje možete organizovati kako god vi mislite da treba, ali će vam, ako ste ljubitelj MMO igara, i ovo možda biti malo. Stoga su stručnjaci Logitecha ubacili i makroe kojima možete kombinovati nekoliko poteza pritiskom na samo jedan taster, mada se ovde javlja mali apsurd, pošto Blizzard ne gleda blagonaklono na korišćenje makroa, a tastatura svejedno ima Blizzardov logo. Tu je



i mini džojstik, uređaj putem kojeg lako možete manevrisati i okretati svog karaktera ili kameru, u skladu sa svojim potrebama.

G13 je, jednostavno rečeno, „presečena tastatura” koja se postavlja sa leve strane vaše normalne tastature ili se može koristiti u potpunosti bez nje

Ono što jeste veoma korisna opcija Logitech G13 je mogućnost skladištenja profila u samom uređaju, što će doprineti tome da sa sobom ne morate nositi USB uređaj na kojem su profili odnosno konfizi za vaše omiljene igre. Sve to može biti smešteno u G13 kako bi vam bilo dostupno gde god da ovaj uređaj priključite.

Baš kao i na (r)evolucionarnoj tastaturi G15, G13 na sebi poseduje LCD sa osnovnim informacijama iz video igre koju igrate, ili si-

stemske podatke vašeg računara. I tada, kod G15, i sada, kod G13 moramo postaviti pitanje opravdanosti ubacivanja ovakvog ekrana, jer se najveći broj podataka iz igre najlakše vidi u samoj igri, odnosno na vašem ekranu. LCD na G13 takođe nalazi se, naravno, na samom uređaju što podrazumeva sklanjanje pogleda sa ekrana, a to je upravo ono što svi žele da izbegnu, i zbog čega su, kad smo kod toga, tasteri jasno definisani da ih prepoznate „pod prstima“.





LOGITECH G19 TASTATURA

Za razliku od Logitech G13 uređaja, kontrolera za MMO ili FPS igre koji najverovatnije neće doživeti popularnost koju u Logitechu očekuju, serija G „punih“ tastatura oduvek je plnila kvalitetnom i funkcionalnošću. Još kada je pre više od dve godine najavljen Logitech G15, gejmeri su bili oduševljeni. Tastatura je donela sve ono što im je bilo potrebno kvalitetna tastatura sa dobrim tasterima, iluminacija koja se mogla isključiti ili podesiti sa manje

osvetljenja, mogućnost isključivanja Windows tastera kako ne bi smetao prilikom slučajnog pritiskanja tokom igranja video igre i tome slično. LCD ekran ugrađen u G15 takođe je bio prava revolucija, ali njegovo ubacivanje očigledno se nije posebno dopalo igračima jer nije nudilo posebno korisne podatke a i zahtevalo je sklanjanje pogleda sa ekrana. Ne treba zaboraviti da je ekran i podizao cenu tastature više nego što su gejmeri bili spremni da plate, pa je

Logitech predstavio Logitech G11, tastaturu potpuno identičnu sa Logitech G15, ali bez LCD ekrana.

Veliki novitet je to što tastatura sada ne svetli samo plavo (odnosno crveno) već može da u potpunosti menja boje, što vam daje mogućnost da odredite kako će koji taster ili grupa tastera svetleti

Nakon izlaska Logitech G11, ovaj veliki proizvođač je predstavio novi gejming miš oznake G9, kojim je uveo potpuno novu liniju svojih G odnosno gejming uređaja, što je zahtevalo i izvesnu promenu po pitanju izgleda tada aktuelnog G15 (i G11), čime je predstavljena redizajnirana G11 tastatura, koja se, vizuelno, najviše razlikuje u odnosu na stari G15 po tome što poseduje crveno osvetljenje, a ne plavo. Naravno, prerađeni G15 bio je i nešto manji, sa drugačijim

rasporedom tastera i drugim manjim promenama. Nakon redizajniranog G15, stigao je i Logitech G19.

Ovako veliki uvod bio je potreban da bismo vam ukazali na to kako se Logitech serija gejming tastatura menjala kroz sezone. Hajde da odmah „udarimo“ po onome što je svakako najznačajnija promena i po onome što ćete sasvim sigurno prvo primećivati – tastatura poseduje kolor ekran. Za razliku od prethodnog izdanja,



G19 stiže sa potpuno funkcionalnim kolor ekranom koji je sposoban da prikazuje sve (skoro sve) stvari koje poželite. Tu su osnovne kao što su sat ili stanje sistema, ali šta kažete o gledanju serija ili puštanju video materijala sa sajta YouTube? A sve to dok ste u nekoj igri? Ako volite MMO igre, sva je prilika da ste često morali

nešto da čekate, skupljate društvo za veliki raid i slično. Zar ne bi bilo sjajno da, bez potrebe da izađete iz igre, za to vreme gledate svoju omiljenu seriju? Ili „bacite pogled“ na početak nekog filma, ili pak pregledate najnovije vesti iz zemlje i sveta? Možda najzanimljivije je to što možete biti na nekom od IRC servera i chat-ovati sa prijateljima, bez potrebe da „alt+tab“-ujete svakih desetak sekundi. Međutim, ova relativno zgodna funkcija ne dolazi

bez loših strana – G19 je verovatno prva tastatura na svetu koja poseduje sopstveno napajanje. To znači da nije baš posebno mobilna, ali i da će prosečni kompjuteraš koji već koristi šteker za kompjuter, monitor, zvučnike i slično, morati da zauzme još jedan (ukoliko uopšte poseduje neki slobodan).

Drugi veliki novitet je to što tastatura sada ne svetli samo plavo (odnosno crveno) već može da u potpunosti menja boje, što vam daje mogućnost da odredite kako će koji taster ili grupa tastera svetleti, time čineći sebi lakši posao ukoliko igrate

u mraku. Na ostatak ove tastature ste već „navikli“ ukoliko ste imali prilike da se susretnete sa prethodnim varijantama, ali podsetimo se – tu je 12 potpuno programabilnih tastera (G tasteri) kao i dugme koje blokira Windows taster odnosno „desno dugme“ taster, time pomažući da ne dođe do „neprijatnih“ situacija tokom igranja odnosno „iskakanja“ u Windows.

Još kada je pre više od dve godine najavljen Logitech G15, gejmeri su bili oduševljeni. Tastatura je donela sve ono što im je bilo potrebno

Tu su i tasteri za pauziranje, puštanje i premotavanje multimedijalnih sadržaja kao i utišavanje i pojačavanje tona kako u filmova i muzici tako i video igrama. Ne treba zaboraviti ni dva dodatna USB konektora na samoj tastaturi koji se mogu koristiti za priključivanje miša, MP3 plejera ili uređaja čiju bateriju želite da dopunite. Kvalitet tastera je pogodan za duže kucanje i igranje, a i u pitanju je dobro poznati Logitech kvalitet, pa sa te strane nemamo šta zameriti G19-ici.

Ono što možemo postaviti kao le-

gitimno pitanje jeste da li je ovaj uređaj opravdao svoju cenu, i da li će naći put do igrača. U slučaju da posedujete neku od prethodnih varijanti, G19 vam verovatno neće biti zanimljiv, jer ne donosi toliko toga novog, osim kolor ekrana. Ako pak imate „običnu“ tastaturu, zanimljivo je videti da li ćete želeti da izdvojite toliko mnogo novca da biste mogli da gledate YouTube dok igrate WoW. Ekran je, samim tim, veoma zanimljiv dodatak koji će sigurno naći upotrebnu vrednost kod igrača, ali se čini da će to biti isključivo mala grupa onih koji žele ili da se istaknu u odnosu na okolinu ili zaista hoće da iskoriste svaki trenutak dok su na internetu, pa žele da recimo chat-uju i igraju igru u isto vreme.

Uređaj:
Logitech G19

Karakteristike:
Specijalna gejming tastatura sa programabilnim tasterima i LCD kolor ekranom.

Tasteri:
130 tastera

Specijalno:
LCD ekran, varijacije iluminacije tastera, USB HUB, lock Windows tastera

Kontakt:
Logitech, www.logitech.com



KO ĆE SITNIJE

Novi ATI BestBuy?

Nova generacija ATI kartica bazirana na RV770 čipu, najbolje je zapamćena po modelu HD4850 koji je kod svih koji su imali prilike da ga testiraju postao omiljeni izbor. Iako je imao svoje nedostatke ubrzo je postao bestbuy grafička karta iz generacije kojoj pripada, pre svega zbog zavidnog odnosa cena/performance. Iako je referentni model bio predstavljen sa single slot kulerom, što se ubrzo pokazalo kao mana, proizvođači su ovo prevazišli implementacijom adekvatnog hlađenja čime su polako ispravljane mane. Za nešto više od 120 evra mo-

gli ste da kupite karticu s kojom ste na 22" monitoru mogli da igrate bilo koju igru sa pristojno podešenim detaljima i u visokim rezolucijama. Novi model, čija priča počinje slično kao i za HD4850 izrađen je u sitnijem proizvodnom procesu (40nm), i tržišno i performansno postavljen tik ispod HD4850. Bar što se cene tiče – 99 evra u maloprodaji je ono što smo očekivali, a što se tiče performansi, pogledajte u redovima ispod.

Dovoljno veliki napredak je postignut već kada govorimo da je novi, RV740 čip izrađen u 40nm proizvodnom procesu, što fizički znači da je skoro duplo manji od svog prethodnika (137mm² naspram 256mm²). Broj stream procesora ostao je isti kao i kod modela HD4830 tj. 640, a ista je priča i sa teksturnim jedinicama. Ono što nas je iznenadilo je da je broj ROP jedinica, koji je služio za odvajanje jačih od slabijih modela ostao 16, kao kod HD4850. Narav-

**Rezultati koje smo
dobili igranjem sa ovom
karticom jednostavno
su nas "oduvali". Iako
cenovno bolje plasirana
HD4770 je tek za koji
procenat slabija od
HD4850**



no, memorijska magistrala je “sužena” na 128 bita, ali je zato korišćena ultra brza DDR5 memorija čime se memorijski protok duplira i nadomešćuje svaka slabost 128-bitne magistrale. Takt GPU-a je postavljen na visokih 750MHz, dok je memorija zaustavljena na 3200MHz, što je značajno više u odnosu na HD4850 (625/1986). Ono na šta je ciljano ovom karticom je i da se potrošnja svede na niži nivo. Sitniji proces izrade rezultovao je manjom potrošnjom, od oko 80W.

Model koji smo testirali došao je direktno od ATI-ja, pa pakovanje u kojem je stigao (kesicu) nećemo ko-

mentaristi već ćemo se fokusirati na ono što je došlo u njoj. Kuler koji zauzima dva slot-a baziran je na dva bakarna heatpipe-a koji toplotu odvođe sa GPU-a i memorije i velikog kulera (7cm) “blower” tipa koji duva hladan vazduh preko celog rashladnog sistema van kućišta. Crveno-crna kombinacija boja kartice i kulera malo je odskočila od onoga na šta nas je navikao ATI i moramo priznati da nam se sviđa više nego stari dizajn. Kuler se u eksploataciji kartice pokazao kao jako dobro, mada bučno rešenje. Pri maksimalnom broju obrtaja, kartica je ohlađena “na minus” ali kuler zahteva nošenje slušalica prilikom igranja kako biste se izolovali od buke koju pravi. Čačkanjem opcija i kontrolom istog preko nezavisnih aplikacija mogu-

će je smanjiti broj obrtaj na željeni nivo i pro-naći zlatnu sredinu između tišine i efikasnog hlađenja. Ovako podešen kuler je držao karticu u predviđenim granicama (oko 65°C) što je sasvim zadovoljavajuća radna temperatura.

Rezultati koje smo dobili igranjem sa ovom karticom jednostavno su nas “oduvali”. Iako cenovno bolje plasirana HD4770 je tek za koji procenat slabija od HD4850. Svi koji su kupili “22-jke” sa osmehom na licu će pregledati tabelu sa rezultatima jer je ova kartica odličan izbor u svakom

pogledu. Kada je overklokovanje u pitanju treba napomenuti da, iako nije brzinski šampion i poseduje visoke default klokove, deset posto ubrzanja bez dizanja napona možemo samo da pohvalimo, i da kažemo da je to sasvim dovoljan OC rezultat bez igranja sa naponom.

Za kraj možemo reći da je osmeh na licu i dalje tu i da nam je uvek drago kada se na tržištu pojavi kartica koja daje više nego što košta i koja će naterati konkurenciju da performanse nadomešćuje niskom cenom što će najviše goditi upravo nama kao krajnjim kupcima. Jednostavno nema mesta za bilo šta drugo osim Best Buy nagrade.

Kontakt:
AMD, www.amd.com

ATI Radeon HD4770

GPU.....	RV740
Proces izrade	40nm
Stream Procesora	640
Brzina jezgra.....	750 MHz
Brzina memorije.....	3200 MHz
Memorija	512 / GDDR5
Memorijska magistrala	128 bit
Cena	99 evra

1680x1050 0xAA 0xAF

3DMark06 Rez/SM2.0/SM 3.0	10589 / 4125 / 4565
Crysis Warhead.....	28,3
World in Conflict.....	50
Devil May Cry 4.....	96,9
Unigine FPS/Rez	44,4 / 1117

RV740 čip JE izrađen u 40nm proizvodnom procesu, što fizički znači da je skoro duplo manji od svog prethodnika



XILENCE BLACK HAWK

Maksimalan protok vazduha, kako proizvođač kaže, iznosi 78.31 CFM (kubne stope u minuti), što je impresivna brojka.

Još jedna komponenta ovog meseca stiže nam iz Xilencea, a ova ga puta radi se o procesorskom kuleru. Očekivali smo “konfekciju”, a dobili model veoma impresivnog izgleda, koji je već na prvi pogled obećavao dobro hlađenje.

Po raspakivanju, uočili smo da je kuler sastavljen od bakarne podloge koja preko šest toplotnih cevi vodi toplotu do aluminijumskih rebara, preko kojih je montiran veliki ventilator od 12 cm, deklarisan na 1800 obrtaja u minuti. Radi vizuelnog utiska, preko ventilatora se nalazi veliki plastični X, koji sija crvenom bojom dok je kuler u pogonu.

Montaža kulera, sa druge strane, zahteva kompletno vađenje ploče iz kućišta, što se neće svideti onima koji menjaju neki postojeći model, dok je pri sastavljanju novog raču-

nara, jasno, svejedno. Takođe, tesna kućišta u startu otpadaju iz razmatranja, jer zbog velikog protoka vazduha kroz ventilator može biti problema sa cirkulacijom vazduha.

Maksimalan protok vazduha, kako proizvođač kaže, iznosi 78.31 CFM (kubne stope u minuti), što je impresivna brojka. Deklarisana buka iznosi 23 dB, ali smo u praksi uočili da povećanje broja obrtaja nije srazmerno pojačanju buke. Naime, kuler je tih samo na najnižem broju obrtaja ali tada njegova efikasnost nije dovoljna da ohladi jače procesore. Kada se broj obrtaja podigne, hlađenje postaje odlično, ali po cenu nesnosne buke. Igračima koji buku iz kućišta pokrivaju glasnom muzikom ovo neće smetati, ali teško ko će izdržati konstantno narušavanje kućnog mira. Inače, masa kulera iznosi nemalih 876 grama.

Kontakt:
Telix, www.telix.rs

Ipak, performanse su na visokom nivou. Toga je bio svestan i proizvođač, pa je na pakovanju naveo da su najjači podržani procesori Intelov QX9770 (LGA775 podnožje) i AMD-ov 6400+ i Phenom X4 9850 (AM2 podnožje). Intelovi Core i7 modeli nisu podržani zbog nekompatibilnosti podnožja.

Na kraju, osećanja su pomešana. Kuler zaista dobro radi posao, ali po koju cenu? Ako ne preterujete sa overklokom i ne koristite starije, neštedljive verzije procesora, možete pronaći neki optimum ručnim podešavanjem broja obrtaja na podnošljiv nivo buke, kada će se kuler i dalje pokazati sasvim dobro. Za preterano vrele modele koje niste štedeli overklokom, znate šta da očekujete.

XILENCE | XQ



EKO SERIJA Green Power



Tip: ATX 2.0
Snaga: 550W
Ventilator: 120mm
Broj obrtaja: 1.600 o/min
PFC: Aktivna
Efikasnost: > 80%
Konektori: 3xS-ATA, 1xPCI-E

www.tntdoo.rs
TNT d.o.o.
PREDUZEĆE ZA PROMET
I PRODAJU RAČUNARA
Kolubarska 18, Beograd
Tel./Fax: 011 308 55 77
info@tntdoo.rs



Univerzalno 120W LAPTOP NAPAJANJE

Art.Nr:XP-LP120.B

Tip: Univerzalno napajanje
Snaga: 120W
Težina: 500g
Efikasnost: > 80%

Automatska regulacija n



Power Gaming EDITION

Art.Nr: XP600.(135)R

Tip: ATX 2.2 kompatibilno
Snaga: 550W
Radni napon: 115/230V - pun raspon
Ventilator: 130mm
Broj obrtaja: 1.200 - 1.600 o/min
Kontrola ventilatora: temperaturno kontrolisan
PFC: Aktivna
Nivo buke: ~19.5db/A
Naponski kabl: standardan (D)



www.telix.rs

uvoznik i distributer
TELIX d.o.o.
PREDUZEĆE ZA
RAČUNARSKI INŽENJERING
Futoški put 4, Novi Sad
Tel: 021 489 0 489
Fax: 021 489 0 444
info@telix.rs





Kontakt:
Telix, www.telix.rs

XILENCE ECO 550W

Kako god okrenete, danas je trend jednostavno biti „zelen“, a pomenute komponente se mahom uklapaju u taj koncept, te se stoga, Xilence ECO 550W savršeno uklapa u priču



U nekom od prethodnih tekstova pisali smo o aktuelnom “zelenom” trendu u proizvodnji kompjuterskih komponenti, pošto je očigledno “dogorelo” što se tiče potrošnje struje i količine toksičnog đubreta, pa se sada većina poznatih proizvođača hvali kako zbog njihovih komponenti nećete popiti restrikcije struje, kao i da su hemikalije koje su upotrebljene u proizvodnji sada manje otrovne, pa će i srazmerno manje zeka i veverica umreti u prirodi. U tom svetlu i Xilence je predstavio novo napajanje iz svoje ECO serije, ovaj put deklarisanog snage od 550 W.

Čim uhvatite pakovanje ovog napajanja u ruke, shvatićete da tu prosto nema šale: to je reciklirani karton bez ikakve štampe, sa manjim šarenim omotačem sa slikom i deklaracijom, čisto da se napravi distanca od pakovanja u prehrambenoj industriji. Unutra je napajanje koje uopšte nije ofarbano u neku od modernih haj-tek metalik boja, već je tu stari

dobri neugledni sivi lim, pa je jasno da je Xilence doslovno shvatio ceo taj “zeleni” koncept. Napajanje nije modularno i svi kablovi idu iz istog otvora, što znači da kabliranje u kućištu neće biti tako lako i jednostavno rešiti, mada se podrazumeva da su kupci ionako spremni na kompromise zarad opšteg dobra.

Pored glavnog 20+4-pinskog i 4+4-pinskog procesorskog kabla (oba dugačka po 40 cm), tu su i tri kabla sa moleksima (dužine 40+15+15 cm), jedan sa četvoropinskim konektorom za flopi disk (85 cm), četiri SATA kabla (40+15+15+15 cm) i jedan šestopinski PCI Express konektor za grafiku, takođe od 40 cm. Deklarisana amperaža na granama od 12 V iznosi 17, odnosno 14 V, pa je jasno da je realna snaga ovog napajanja sasvim bliska maksimumu napisanom na kutiji. Sa druge strane, napajanje se ne može pohvaliti nekom impresivnom težinom, mada je i dalje nespojivo sa “kinezima” koji koštaju desetak evra.

Od pratećih mehanizama, tu je aktivna popravka snage, ventilator od 12 cm koji se okreće na 1600 obrtaja uz buku u granicama pristojnosti, dok je tu i “80Plus” sertifikat i potrošnja manja od 1 W u stand-baj režimu. Kako nam nedostaje profesionalna oprema za ispitivanje snage, ponovo smo pribegli “klasičnom” pozivanju na računar koji bi se mogao svrstati u neki jači mainstream, i opterećenju mašine raznim zahtevnim aplikacijama. Napajanje ni u jednom trenutku nije pokleklo, pa je sa te strane prošlo test. Ipak, verovatna namena ovog modela je upotreba u računaru sa komponentama koje takođe spadaju u kategoriju štedljivih, te ne treba preterivati i sastavljati mašine koje bi bile na granici snage ovog “zelenog” modela. Kako god okrenete, danas je trend jednostavno biti „zelen“, a pomenute komponente se mahom uklapaju u taj koncept, te se stoga, Xilence ECO 550W savršeno uklapa u priču.

XILENCE FCP (FAN CONTROL PANEL)

Kontakt:
Telix, www.telix.rs

Stiže leto, sa njim vrućine, a o sistom trošku i pojačana potreba za hlađenjem vrućih komponenti. Ne mislimo pritom na one "vruće" koje su se preturile preko stranice kamiona na monstruozno oštećenim putevima naše lepe zemlje, nego bukvalno - na rerne u koje se kućišta pretvaraju tokom letnjih meseci.

Ipak, jače hlađenje često podrazumeva i više buke. Ako se pritom kompjuter drži uključen i noću za potrebe neke ozbiljne obrade podataka, ili čak za maratonsko torentovanje legalnog materijala kao što su Linux distribucije, što je neverovatno popularno među kućnim korisnicima kompjutera, treba se baš pomučiti i naći sredinu između adekvatnog rashlađivanja vrele elektronike i duševnog mira u kratkim letnjim noćima.

Uvod je najzad gotov (i nama je drago), pa prelazimo na stvar: Xilence je

spremio zezalicu zvanu FCP, kojom možete ručno kontrolisati brzine obtaja vaših ventilatora, te buku iz kućišta prilagođavati konkretnoj situaciji. Minijturni FCP panel ugrađuje se u troipoinčni slot na kućištu - flopi diska ste se ionako odavno ratosiljali, pošto se današnji kompjuteri podižu sa kog medijuma, a instalacije modernih operativnih sistema oslobođene su potrebe za kojekakvim disketama sa SATA drajverima.

Od četiri potencimetra, tri služe za konkretan posao, dok se četvrtim reguliše intenzitet crvenog pozadinskog osvetljenja, u zavisnosti da li želite da impresionirate prisutne ili da spavate k'o čovek / žena. Sa zadnje strane koja će se naći u kućištu, lociran je veliki četvoropinski molex preko koga napajate ovaj kontroler i sve povezane ventilatore, dok su tu i tri mala tropinska izlaza na koje se povezuju ventilatori. Izlazi su označeni kao "fan1", "fan2" i "fan3", gde

je prvi namenjen priključivanju procesorskog ventilatora, drugi za neki od ventilatora u kućištu, dok se na treći može povezati kuler grafičke kartice ili bilo šta preostalo. Napred nema nikakvog ekrana ili bilo čega sličnog, pa je maksimum na potencimetru u stvari ono što ventilator izvlači na najvećem naponu. U pakovanju se dobija i par konvertora velikih moleksa u male tropinske priključke od 5 V, kao i četiri potrebna šrafa za montažu.

Kvalitet izrade je na korektnom nivou, dok kontroler izgleda sasvim lepo. Sa druge strane, ostaje "epitet" kojismomu nadenuli još na početku - i dalje se radi o "zezalici" sa jako ograničenom ciljnom grupom kupaca. Sva kompjuterska elektronika sa iole normalnim sistemom hlađenja

ionako ima automatsku regulaciju obrtaja pa će tišine ionako biti sve dok je kompjuter pod niskim opterećenjem tokom noći. Stoga, za FCP će se interesovati samo oni koji su kupili hardver bez ovih atributa ili one koji bi prosto, kao što rekosmo, da se malo „igraju“.

Ostaje "epitet" koji smo mu nadenuli još na početku - i dalje se radi o "zezalici" sa jako ograničenom ciljnom grupom kupaca



BIOSTAR TA790GX A3+

Domaći uvoznik i distributer Telix prilično je ažuran što se tiče nabavke interesantnih Biostarovih modela matičnih ploča, pa je to bio slučaj i ovog puta. Kompanija Biostar poznata je po pločama koje ne koštaju previše, a pružaju slične ili bolje mogućnosti od konkurentskih modela poznatijih kompanija, te smo se i ovaj put obradovali, a obradovaće se i oni koji planiraju prelazak na Phenom II platformu.

Model TA790GX A3+ baziran je na kombinaciji čipova iz samog vrha AMD-ove trenutne ponude za desktop računare. AMD 790GX severni i SB750 južni most donose Radeon HD 3300 grafiku, najbolje integrisano rešenje koje se može naći na tržištu, i neke opcije koje će omogućiti da se Phenom II overklokuju prilično bolje nego na starijim čipsetovima koji ih podržavaju.

Kako integrisan Radeon može da ostvari ubrzanje ugradnjom dodatne "side-port" memorije na ploču koja će se koristiti samo za njega, Biostar je na ovaj model ubacio i 128 MB DDR2 memorije. Napomenimo da postoji i

ploča TA790GX3, koja se razlikuje po tome što se na njoj nalazi 128 MB, ali DDR3 tipa. U svakom slučaju, ne treba očekivati da će Radeon "poleteti" zbog dodatnog video RAM-a, ali će svakako biti brži određeni broj procenata u odnosu na čisto korišćenje sistemskog RAM-a.

Ploča koristi AM3 procesorsko podnožje, što znači da stariji Athloni X2, koji nisu derivati novih Phenoma, na njoj neće raditi, jer ne sadrže integrisan memorijski kontroler DDR3 tipa. Isto važi i za starije Phenome, dok će Phenomi II u svim varijantama raditi. Biostar je nedavno izbacio i novi BIOS koji listu podržanih modela dodatno dopunjuje, a lista podržanih modela ažurira se na sajtu Biostara, tako da treba proveriti pre kupovine.

Ploča je u već "tradicionalnim" Biostarovim bojama - plava podloga i naranđasto-zelenkasti slotovi i konektori čije je sasvim prepoznatljivom. Za integrisani Radeon HD 3300 izvedeni su D-Sub i DVI video izlazi, a kako je ovo grafičko jezgro sposobno da "protera" i zvuk preko iste HDMI veze, a pritom je i HDCP saglasno, uz DVI u

HDMI adapter dobićete osnovu za sastavljanje kućnog bioskopa radi reprodukcije videa visoke definicije. Osim zvučnog "mosta" na Radeonu, tu je i Realtekov ALC888 "kodek" koga srećemo na velikom broju ploča, a koji sasvim korektno odraduje posao reprodukcije zvuka, mada se ne treba uzdati u EAX i slične ekstravagance, pošto se svo naprednije procesiranje zvuka obavlja softverski.

Ugrađena su dva PCI Express 2.0 x16 slotova za CrossFireX vezu, a između njih postavljena su i dva PCI Express x1 priključka. Pošto većina kupaca ne koristi dve grafičke kartice, čak i u slučaju jedne sa velikim kulerom, on će pokriti jedan od veoma retko korišćenih PCIe x1 slotova, tako da nema brige za ponestajanjem slotova PCI tipa. Njih, inače, ima dva komada.

Severni i južni most kao i naponska sekcija prekriveni su bakarnim kulerima, koji nisu povezani toplotnim cevima ali sasvim korektno obavljaju posao. Pipanje severnog mosta nije bolno ni u toku intenzivnog rada, uprkos grafici koja doprinosi količini toplote, pa toplotnih problema u radu ne bi smelo da bude.

Pored standardne CrossFireX veze, integrisana grafika uz još jednu diskretnu karticu može ostvariti i hibridni CrossFire. Podržani su samo Radeon HD 3450 i 3470, "performance boost" nije dovoljan za igranje novih igara u punom sjaju, ali će biti taman za one koji imaju nešto veće potrebe od HD 3300.

Inače, gornji PCI Express x16 slot rezervisan je samo za grafiku, ali će raditi kao x8 ako se u donji ne ubaci DCCFX-P2 pločica koja stiže uz ovu ploču. Njenim ubacivanjem (pre uključivanja računara, naravno), ostvaruje se puni x16 režim za karticu u prvom slotu. Ako se koristi CrossFire i oba slotova su popunjena grafičkim karticama, radiće u x16 i x8, respektivno.

Napomenimo da su DDR3 slotovi za memoriju postavljeni malo više blizu procesorskog podnožja nego što nam se svidelo. U slučaju korišćenja box kulera, problema neće biti, ali će pri upotrebi nestandardnih i nešto većih kulera koji se šire na "sve strane" oni onemogućiti ubacivanje memorijskog modula u krajnji slot ka procesoru.

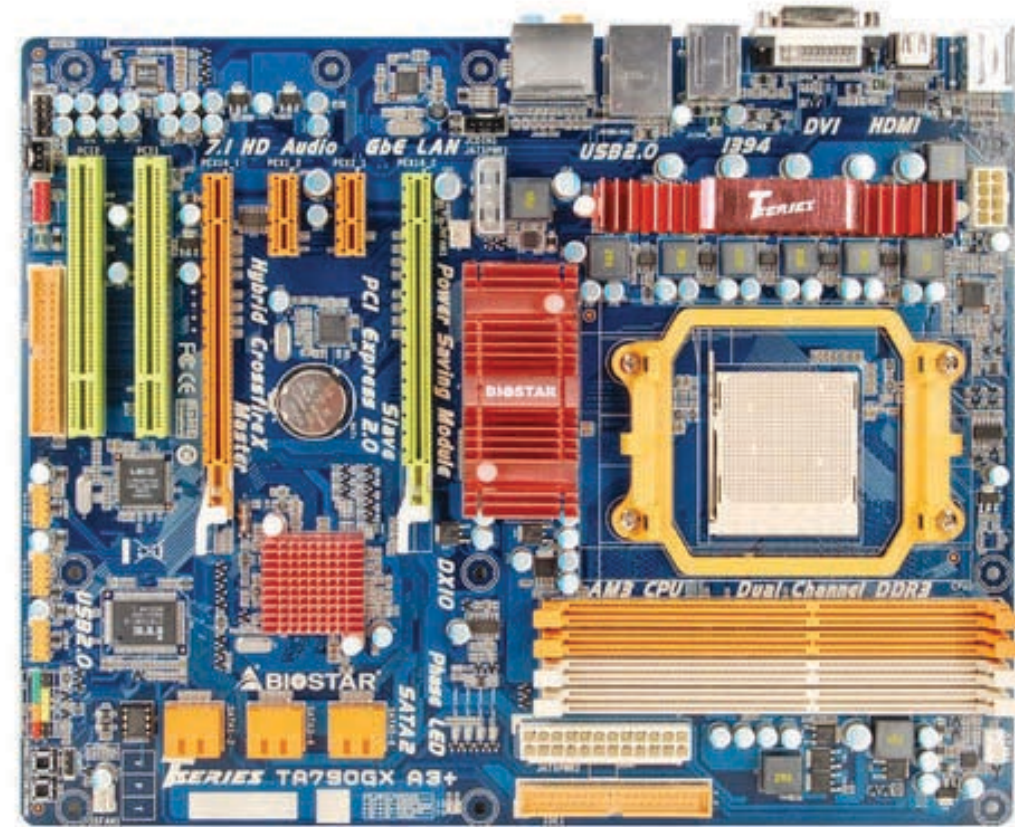
Od opcija za spoljne memorije, SB750 "južnjak" nudi podršku za RAID, i to režime 0, 1, 1+0 i 5. Tu je šest SATA II konektora i jedan IDE za dva uređaja. Ono što će interesovati overklokere

je da je naponska sekcija izvedena u 4+1 faze, što nije naročito impresivno kao na nekim 8+2 modelima sa 790X/790FX čipom, ali je zato BIOS bogat gotovo svim potrepnostima za "nasviranje" procesora, kao i na svim T-Power modelima.

Biostar TA790GX A3+ predstavlja sasvim dobru osnovu za prelazak na Phenom II platformu. Dok sa "običnim" procesorima dostizanje neslučenih megahercnih granica može biti lutrija, neki u Black Edition varijanti predstavljaće pun pogodak. Jedini problem može biti cena DDR3 memorijskih modula, mada je i ona u poslednje vreme pala na prihvatljiv nivo, iako i dalje nije veća od DDR2 onoliko koliko su ovi moduli brži od prethodnih. Zaključak - veoma dobar odnos cena-kvalitet, kao i mogućnosti na nivou skupljih modela konkurencije. Iz Biostara ništa novo.

Kontakt:

Telix, www.telix.rs



gameS

GameS d.o.o.
Lanac specijalizovanih
radnji za prodaju igara,
konzola i prateće
igračke opreme.

GameS Dečanska

Dečanska 12
Tel/Fax: 011/3345 062
decanska@game-s.co.rs

GameS Novi Sad

TC "Sad Novi Bazar"
Bul. Mihajla Pupina 1
Tel.: 021/521 357
bazaar@game-s.co.rs

GameS Delta City

Jurija Gagarina 16
Tel.: 011/3129 552
city@game-s.co.rs



GameS Srpskih Vladara

Srpskih Vladara 21
Tel.: 011/3343 740
srpskih.vladara@game-s.co.rs

GameS UŠĆE

USCE Shopping Center
Bulevar Mihajla Pupina 4
Tel.: 011/285 4408
usce@game-s.co.rs



junske akcije!
platiš 1 - dobiješ 2



12999 din. poklon

Kupovinom **Steelseries 7G Pro Gaming** tastature po regularnoj ceni od 12999 din. dobijate potpuno besplatno na poklon **Steelseries IKARI Optical Mouse** iz iste Pro GAMING serije.

uštedite
4999din.

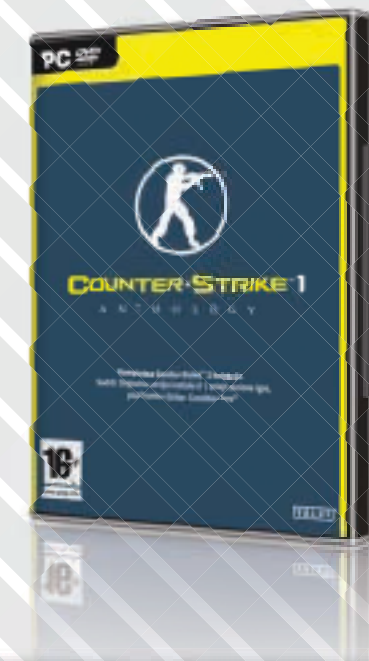


3999 din.

uštedite
1249din.

Kupovinom **Logitech MX518 Gaming** miša po regularnoj ceni od 3999 din. dobijate na poklon **kompletanu Counter Strike® 1 kolekciju**

poklon



PC

NINTENDO DS™

Wii™

XBOX 360.

PlayStation®2



PSP

PLAYSTATION 3

XBOX 360™ © Microsoft Corporation. Nintendo, Nintendo DS™ i Wii™ © Nintendo.
PlayStation 2, PlayStation Portable i PlayStation 3 su robne marke kompanije Sony.